ΤΕΥΧΟΣ 63 ΙΟΥΝΙΟΣ 1995 ISSN 1105-5472 1.000 ΔΡΧ.

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC MASTER

2 ΣΕ 1!





Game Reviews:
- Full Throttle
- Bioforge



MICROPROSE



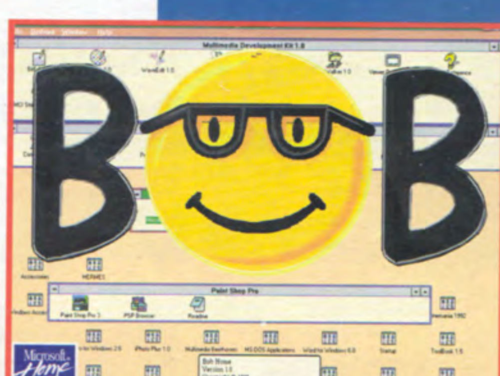
ELECTRONIC ARTS Presents

Westwood STUDIOS

GAME WEB PAGES
Τα παιχνίδια on-line!

Software Reviews:
Microsoft BoB
Asymetrix 3DFX

Ακόμα:
- Toshiba XM5301B
- Unix & Internet
- Μια βραδιά στα... μουσεία
- Iron Cross
- Tank Commander
- System Shock





>ΔΕΙΤΕ >ΑΚΟΥΣΤΕ >ΔΙΑΒΑΣΤΕ

MULTIMEDIA & CD-ROM







> **MULTIMEDIA:**Ενας κόσμος τέχνης, τεχνογνωσίας και τεχνολογίας! Εξερευνήστε τον, μάθετε για τις δυνατότητες και τα εργαλεία που μπορεί να σας προσφέρει μέσα από το πρωτοποριακό **CD-Magazine** MULTIMEDIA & CD-ROM!

Το MULTIMEDIA & CD-ROM συνδυάζει την πολύπλευρη θεματογραφία του με ένα εκπληκτικό CD-ROM 650 MB που το συνοδεύει ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ, με εντυπωσιακά προγράμματα, ήχο, εικόνα, utilities, video και animation. Μην το χάσετε!

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ

ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ CD-ROM 650MB

>ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΕΙΣΤΕ ΜΟΝΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ...

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ

Προς Compuress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ναι! Επιθυμώ να εγγραφώ συνδρομητής στο "Multimedia & CD-ROM" για ένα χρόνο (11 τεύχη) με έκπτωση 10%.

❏ ΙΔΙΩΤΗΣ: 19.800 δρχ. ❏ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 17.600 δρχ. ❏ ΕΤΑΙΡΙΑ, Ν.Π.Δ.Δ., ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 33.000 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ: ....

ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: .... Α.Δ. Φοιτητικής Ταυτότητας: ....

❏ Εστειλα ταχ. επιταγή Νο.............................. (προς Compuress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

Χρεώστε την κάρτα μου με το ποσό των.................... δρχ.

❏ EUROCARD ❏ MASTERCARD ❏ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❏ DINERS ❏ VISA

Νο Κάρτας.............................. Ημερ. Λήξης..............................

Υπογραφή..............................

EDITORIAL PC

Μη μου πείτε, έτσι; Πρώτη "μούρη" αυτό το τευχάκι. Με τη ραχούλα του, το εξωφυλλάκι του το ανεβασμένο, τις σελιδούλες του τις μπόλικες... Ουφ! Αυτή η ενοποίηση ήταν μια ανάσα, τουλάχιστον για εμάς εδώ στη Σύνταξη. Βλέπετε, τώρα δεν υπάρχει δικαιολογία ότι δεν έχουμε αρκετές σελίδες για το "τάδε" παιχνίδι. Φιλοδοξούμε να παρουσιάζουμε όλα τα παιχνίδια (που αξίζουν τον κόπο) κάθε μήνα!

Οι αλλαγές, ωστόσο, δεν σταματούν εδώ. Απ' ό,τι βλέπετε, η δισκέτα εξακολουθεί να είναι των 720KB... Μην ανησυχείτε και, προπαντός, μην εξάπτεσθε. Και δισκετούλα 1.44MB θα έχουμε, από Σεπτέμβρη όμως. Αγάλι αγάλι γίνεται η αγουρίδα μέλι. Σιγά-σιγά με τις αλλαγές, μη μας πάθετε και τίποτα...

Απ' ό,τι θα παρατηρήσετε, το τεύχος αυτό διακρίνεται από μια παιχνιδομανία. Καλοκαίρι είναι, άλλωστε, με τι άλλο θα ασχοληθούμε; Ακόμα και το αφιέρωμα του τεύχους για παιχνίδια μιλάει. Πιο συγκεκριμένα, για παιχνιδοεταιρίες που αποφάσισαν επιτέλους να δημιουργήσουν δικούς τους Web Servers στο Internet για να δίνουν hints για τα παιχνίδια τους και να μας ενημερώνουν για ό,τι καινούριο σκοπεύουν να κυκλοφορήσουν.

Οσον αφορά στο special review, πιστεύουμε ότι πρόκειται για ένα game που το περιμένατε με ανοιχτές αγκάλες. Το Full Throttle είναι εδώ και συνοδεύεται από τους διθυράμβους του Αντρέα Τσουρινάκη, γνωστού μηχανόβιου adventur-ά! Βέβαια, στον ξένο Τύπο, το εν λόγω adventure έχει αποσπάσει αντιμαχόμενες κριτικές. Τι λέμε εμείς γι' αυτό; Διαβάστε για να μάθετε...

Μια και μιλάμε για παιχνίδια, ας αναφερθούμε και σε ένα διαφορετικό "παιχνίδι": το BOB της Microsoft. Προτού αρχίσετε την ανάγνωση του ομώνυμου review, θα πρέπει να σας προειδοποιήσω ότι το BOB απευθύνεται αποκλειστικά σε μικρές ηλικίες. Μην το διαβάσετε σαν κάτι κοινό...

Περιμένουμε με αγωνία τις κριτικές σας για την πρώτη μας αυτή κίνηση ωρίμανσης του περιοδικού. Δεν είναι μικρό πράγμα άλλωστε... Πρώτη φορά στην ιστορία του το PC Master αποκτά ράχη!



ΙΟΥΝΙΟΣ 1995

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** Μιχάλης Ατάλιαλης, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Θανάσης Μαμασιούλας, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Βασιλάκης, Αντώνης Ροζάκης, Κοσμάς Μπενέκος, Τάκης Μιχαλόπουλος, Γιάννης Ρηγόπουλος, Αντρέας Τσουρινάκης, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Δημήτρης Χριστακόπουλος, Παναγιώτης Ανδριανέσης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος: **COMPUPRESS A.E**, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847. **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Π. Χατζηκυριάκου, Ηλ. Ιακωβάκης, Λ. Αναστασίου, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** Ι. Δραγούνης, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 9.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 17.000 δρχ., **ΔΙΕΤΗΣ:** 18.800 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 8.900 δρχ., **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 15.000 δρχ., Αμερική 17.000 δρχ., **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Π Ε Ρ Ι Ε Χ Ο Μ Ε Ν Α

Peer-to-Peer με OS/2 Warp

Η IBM πρόσφατα κυκλοφόρησε το OS/2 Warp Connect. Το OS/2 Warp Connect είναι το γνωστό OS/2 Warp με ενσωματωμένα προγράμματα για τη δημιουργία δικτύων peer-to-peer. Η κίνηση αυτή της IBM έχει σκοπό να κάνει το OS/2 Warp ισοδύναμο με τα Windows '95 (τα οποία, κατά τα λεγόμενα της Microsoft, πρόκειται να κυκλοφορήσουν τον Αύγουστο). Στο πακέτο, η IBM έχει ενσωματώσει και το TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) για επικοινωνία με τα υπερδίκτυα του Internet και της CompuServe.

Seikosha SpeedJET 360 color

Η Info-Quest ανακοίνωσε την άμεση διάθεση του SpeedJET 360 της Seikosha, του νέου έγχρωμου εκτυπωτή έγχυσης μελάνης, με τον οποίο η ιαπωνική εταιρία εισέρχεται στη συγκεκριμένη αγορά. Ο SpeedJET 360 αποτελεί μία ελκυστική πρόταση προς εκείνους που επιζητούν καλής ποιότητας έγχρωμες ή και μονόχρωμες εκτυπώσεις με λογικό κόστος. Η μέγιστη ταχύτητα αγγίζει τις 3 σελίδες/λεπτό σε ανάλυση 300dpi και ποιότητα συγκρίσιμη με αυτή των εκτυπωτών laser.
Ο ευφυής driver των Windows που συνοδεύει τον εκτυπωτή επιτρέπει στο χρήστη να ρυθμίσει τις παραμέτρους του χρώματος και με τον τρόπο αυτό να επιτύχει τη μέγιστη δυνατή χρωματική πιστότητα. Ο εκτυπωτής θα ικανοποιήσει εξίσου και τους θιασώτες των μονόχρωμων εγγράφων. Η έγχρωμη κεφαλή των 51 ακροφυσίων μπορεί εύκολα να αντικατασταθεί από μία μακράς διάρκειας μονόχρωμη και να φυλαχτεί στην ειδική θήκη διατήρησης που προσφέρει η Seikosha. Ο SpeedJET 360 διατίθεται με αυτόματο τροφοδότη φύλλων A4, legal ή letter, ενώ χειροκίνητα μπορεί να δεχτεί φακέλους και διαφάνειες. Διαθέτει 128KB μνήμης και προσομοιώνει τη γλώσσα PCL 3 Plus. Προαιρετικά διατίθενται προσομοιώσεις IBM και Epson σε cartridge, 258KB επιπρόσθετης μνήμης και σειριακή θύρα.



Multimedia σε super markets



Το Hong-Kong σχεδιάζει να δημιουργήσει τις πρώτες ολοκληρωμένες διεθνείς υπηρεσίες multimedia, όταν η Hong-Kong Telecom, η εταιρία τηλεπικοινωνιών που είναι μονοπώλιο και ελέγχεται κυρίως από την Cable & Wireless, λανσάρει μία υπηρεσία για shopping information τον επόμενο χρόνο. Το service θα ξεκινήσει με όσους ζητήσουν σύνδεση με ειδικό video και τώρα δοκιμάζεται σε 400 σπίτια, έχοντας συμπεριλάβει υπηρεσίες στον τραπεζικό τομέα, το λιανεμπόριο και τον ευρύτερο τομέα της πληροφόρησης. Ο Δρ Willia Lo, director των υπηρεσιών multimedia της Hong-Kong Telecom, ανέφερε ότι είναι πολύ πιθανό το Hong-Kong να είναι η πρώτη χώρα παγκοσμίως στην οποία θα δοκιμαστούν αυτές οι νέες υπηρεσίες. Η εταιρία Wharf Holdings, η οποία έχει την αποκλειστική άδεια για να λειτουργήσει τηλεόραση συνδρομητών στο Hong-Kong μέχρι το 1996, "ανοίγει" τα χαρτιά της λέγοντας ότι σχεδιάζει να λανσάρει interactive services τα οποία θα αρχίσουν το Μάιο, με ταινίες οι οποίες θα κοστίζουν $2.58 η καθεμία. Τραπεζικές και άλλες υπηρεσίες θα εμφανιστούν αργότερα. Εταιρίες που προτίθενται να συνεργαστούν με την Hong-Kong Telecom για εφαρμογές multimedia είναι οι Hong-Kong &

Shangai Banking Corporation, Hang Seng Bank, Bank of East Asia, Chase Manhattan NA και Citibank NA. Τα καταστήματα τα οποία θα υπογράψουν για συνεργασία είναι δύο από τις μεγαλύτερες αλυσίδες super markets, το Park'n Shop και το Wellcome. Επίσης, μια μεγάλη εταιρία με είδη πολυτελείας, η Dickson Concepts, υπέγραψε για συνεργασία.

Η Corel πληρώνει τους Beta-Testers

Μία νέα πολιτική ξεκίνησε η Corel, βάσει της οποίας θα πληρώνει κάποιους από τους beta-testers των προϊόντων της. Η κίνηση αυτή αποβλέπει στη βελτίωση της διαδικασίας των δοκιμών και στην αναγνώριση της συνεισφοράς των "δοκιμαστών". Οπως είναι γνωστό, οι beta-testers δοκιμάζουν νέες εκδόσεις πακέτων software προτού αυτά κυκλοφορήσουν επίσημα στην αγορά και συνήθως διατυπώνουν τις εντυπώσεις τους προς την κατασκευάστρια εταιρία, οι οποίες λαμβάνονται σχεδόν πάντα υπόψη για τη βελτίωση του προϊόντος. Παραδοσιακά, οι beta-testers πρόσφεραν εθελοντικά τις υπηρεσίες τους τουλάχιστον μέχρι σήμερα.

Η AMD καθυστερεί τον K5

Η Advanced Micro Devices (AMD) ανακοίνωσε ότι θα καθυστερήσει την κυκλοφορία του μικροεπεξεργαστή της K5, ο οποίος έχει σχεδιαστεί ειδικά για να ανταγωνιστεί τον Pentium της Intel, αφού θέλει να σιγουρευτεί για την τελειότητα της λειτουργίας του. Η AMD σχεδιάζει να πωλήσει μέχρι 1 εκατ. K5 μέσα στο δεύτερο εξάμηνο του τρέχοντος έτους, αλλά η μαζική παραγωγή του θα αρχίσει μέσα στο 1996.

Ελληνικό software από την εταιρία InterLogic

Η εταιρία InterLogic ανακοίνωσε την κυκλοφορία στην ελληνική αγορά εμπορικών προγραμμάτων.
Το πρώτο πρόγραμμα διαχειρίζεται αποθήκη, πελάτες, προμηθευτές με δυνατότητα αναζήτησης βάση του ΑΦΜ του πελάτη. Το πρόγραμμα υποστηρίζει ποντίκι και είναι δημιουργία των συνεργατών της InterLogic.
Για περισσότερες πληροφορίες: InterLogic, Φιλαδελφέως 25-27, 112 53, τηλ.: 8562980-1.

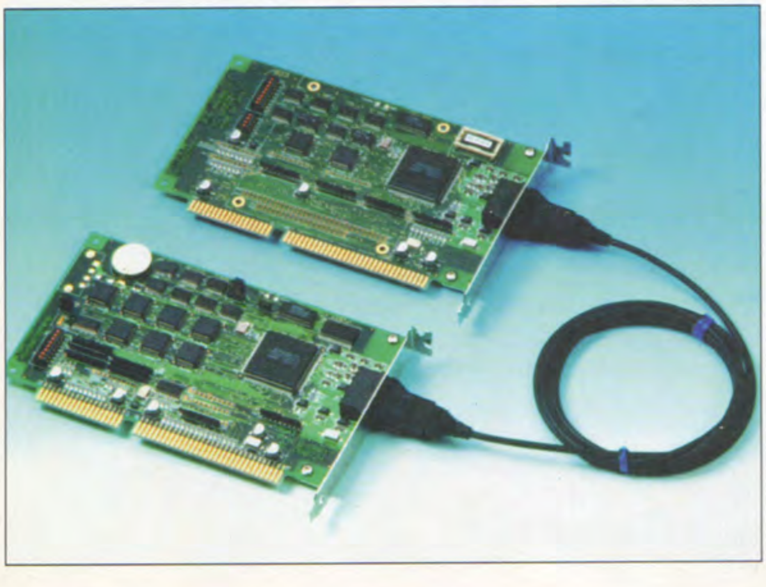
Flash στα νέα...

Η Info-Quest ανακοίνωσε την έναρξη της συνεργασίας της με τη Hewlett Packard, με αντικείμενο τη διάθεση νέων προϊόντων δικτύων και αποθηκευτικών μέσων μεγάλης χωρητικότητας. Η Info-Quest, η οποία ήδη διαθέτει στην ελληνική αγορά εκτυπωτές, PCs και scanners της HP, θα διαθέτει επίσης πλήρη σειρά προϊόντων μαζικής αποθήκευσης και backup. Ανάμεσα στα νέα προϊόντα περιλαμβάνονται μονάδες μαγνητικών ταινιών (Dat Tape Drives) χωρητικότητας 2GB, 4GB, 48GB Data Storage Systems & Disk Arrays, Dat Type Accessories και οπτικοί δίσκοι που κατασκευάζει η HP.

Η Info-Quest ανακοίνωσε τη διάθεση και την υποστήριξη νέων υψηλής απόδοσης CD-ROM drives της NEC. Οι νέες ανακοινώσεις συμπληρώνουν τις ήδη κυκλοφορούσες σειρές και προσφέρουν στους χρήστες τις περισσότερο πρόσφατες τεχνολογικές διευκολύνσεις. Στα νέα προϊόντα περιλαμβάνεται το CDR 272, ένα εσωτερικό drive τετραπλής ταχύτητας που υποστηρίζει το interface IDE(ATAPI). Το IDE είναι το ταχύτερα αναπτυσσόμενο και ευρύτερα αποδεκτό πρότυπο σήμερα. Το CD-ROM drive μπορεί να τοποθετηθεί σαν δεύτερος σκληρός δίσκος, αλλά αυτό δεν ισχύει για όλους τους παλαιότερης τεχνολογίας (μέχρι 15 έτη πριν) controllers. Για το λόγο αυτόν, η NEC περιλαμβάνει στο πακέτο του CDR 272 και έναν σύγχρονο IDE-controller, μαζί με το απαραίτητο λογισμικό για το DOS και τα Windows. Το CDR 272 διαθέτει μηχανισμό φόρτωσης Tray Load και υποστηρίζει όλα τα ισχύοντα πρότυπα των CD-ROMs, συμπεριλαμβανομένων των Photo CDs (MultiSession) και των νέων CD-I και Video CDs. Η σειρά MultiSpin ήδη περιλαμβάνει drives τριπλής και τετραπλής ταχύτητας που υποστηρίζουν SCSI-2. Τα νεότερα μέλη 6Xi και 6Xe, εσωτερικό και εξωτερικό αντίστοιχα, προσφέρουν εξαπλή ταχύτητα και ρυθμό μεταφοράς δεδομένων της τάξης των 900 Kb/sec. Οι επιδόσεις αυτές είναι συγκρίσιμες με αυτές των μέσης ποιότητας σκληρών δίσκων και τα καθιστούν ιδανικά για χρήση σε δίκτυα ή απαιτητικές επαγγελματικές εφαρμογές. Τα δύο drives διαθέτουν οθόνη υγρών κρυστάλλων και πλήκτρα ήχου στην πρόσοψη. Το CDR 512 συμπληρώνει τη σειρά των εξαπλής ταχύτητας drives. Προσφέρει τις ίδιες επιδόσεις με τα αντίστοιχα MultiSpin, χωρίς ωστόσο την οθόνη υγρών κρυστάλλων και τα πλήκτρα ήχου. Σε κάθε περίπτωση, όλα τα ισχύοντα πρότυπα υποστηρίζονται απόλυτα.

Επέκταση του Bus με καλώδιο οπτικής ίνας

Το σύστημα PCX-797 επιτρέπει τη σύνδεση εξωτερικών slots για επέκταση του bus του υπολογιστή σας με χρήση οπτικού καλωδίου.
Το σύστημα αποτελείται από δύο κάρτες: η μία από αυτές μπαίνει μέσα στον υπολογιστή και λειτουργεί ως master, ενώ η δεύτερη τοποθετείται σε κάποια κάρτα με slots (passive backplane).
Τα σήματα στις δύο κάρτες μεταφέρονται με καλώδιο οπτικής ίνας, ώστε να πετύχουμε υψηλές ταχύτητες με χαμηλό θόρυβο. Το σύστημα αυτό είναι ιδανικό για εφαρμογές που απαιτούν μεγάλο αριθμό καρτών I/O. Επίσης, επιτρέπει συλλογή δεδομένων από μακριά σε βιομηχανικό περιβάλλον μέσω του κεντρικού υπολογιστή. Μπορείτε να τοποθετήσετε πολλές master κάρτες σε ένα PC. Αυτό επιτρέπει τη σύνδεση εκατοντάδων καρτών I/O σε ένα σύστημα. Με το PCX-797 μπορούν να επιτευχθούν ταχύτητες επικοινωνίας με το bus μέχρι και 1.6MB/sec.
Ο ρυθμός μεταφοράς δεδομένων είναι 96Mbps και έτσι ελαχιστοποιούνται τα προβλήματα χρονισμού με το bus που συνήθως παρουσιάζονται σε ανάλογες κάρτες.
Επίσης, μπορούν είτε να τοποθετηθούν και κάρτες οθόνης για παρακολούθηση από μακριά της κύριας οθόνης είτε να μπουν δευτερεύουσες. Στο σύστημα περιλαμβάνεται και ένα καλώδιο οπτικής ίνας δύο μέτρων.
Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ανάλογο καλώδιο μέχρι 100 μ. Τα μήκη που είναι διαθέσιμα είναι: 10, 50 και 100 μ.
Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε μαζί μας στα τηλέφωνα 9710512 και 9715007 ή στείλτε μας fax με τα στοιχεία σας για να σας αποστείλουμε δωρεάν τον νέο MASTER CATALOGUE με τα προϊόντα μας.



Επί του πιεστηρίου

Στις 5 Ιουνίου, η IBM έκανε πρόταση στην εταιρία LOTUS DEVELOPMENT, για αγορά όλων των μετοχών της έναντι της τριπλάσιας (σχεδόν) αξίας της μετοχής. Η IBM θα καταβάλει τα χρήματα σε μετρητά. Το ύψος των χρημάτων φτάνει τα 3.3 δισεκατομμύρια δολάρια. Είπατε τίποτα...
Ελπίζω με τόσα μετρητά η LOTUS να της κάνει καμιά έκπτωση !!!

Νέοι έγχρωμοι εκτυπωτές από την Lexmark

Η Infolex S.A., αποκλειστικός αντιπρόσωπος της IBM/Lexmark στην Ελλάδα, διαθέτει τον υψηλών επιδόσεων έγχρωμο inkjet εκτυπωτή 4079. Το μοντέλο έχει τη δυνατότητα παροχής A3, A4, B5 κ.λπ. εκτυπώσεων υψηλής ποιότητας, με ανάλυση 360x360 dpi τόσο στις μαυρόασπρες όσο και στις έγχρωμες εκτυπώσεις.
Επίσης, διαθέτει standard postscript emulation, γεγονός που καθιστά τον εκτυπωτή ικανό να αντεπεξέλθει σε απαιτήσεις επαγγελματικού επιπέδου. Διαθέτει 4 cartridges, ένα για το καθένα από τα βασικά χρώματα (μαύρο, κυανό, κίτρινο και ματζέντα), από το συνδυασμό των οποίων εκτυπώνονται εκατομμύρια χρώματα, ενώ με την τεχνολογία ColorGrade το πέρασμα από το ένα χρώμα στο άλλο γίνεται απαλά, χωρίς να φαίνονται διαχωριστικές γραμμές. Ο IBM/Lexmark 4079 είναι ένας από τους γρηγορότερους inkjet εκτυπωτές που κυκλοφορούν, αφού ο δυνατός 32-bit RISC επεξεργαστής του έχει ως αποτέλεσμα να εκτυπώνεται μία A4 full graphics σελίδα μόνο σε 70 sec. Επιπλέον, το μοντέλο προσφέρεται με μνήμη 4MB, η οποία μπορεί να επεκταθεί με βάση πάντα τις ανάγκες του χρήστη και μπορεί να λειτουργήσει ταυτόχρονα κάτω από 3 διαφορετικά λειτουργικά συστήματα DOS/UNIX/MACINTOSH.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε: Infolex, Μεσογείων 231, 154 51 Ν. Ψυχικό, τηλ.: 6722230.



Η BMG εισβάλλει στο χώρο των PC games



Η BMG είναι γνωστή στους περισσότερους ως εταιρία παραγωγής δίσκων. Πρόσφατα, όμως, άρχισε να πραγματοποιεί ένα δυναμικό "μπάσιμο" και στα computers και πιο ειδικά τα CD-ROMs. Μάλιστα, κρίνοντας από τα πρώτα δείγματα, θα κάνει ιδιαίτερη αίσθηση, μια και οι δύο πρώτες παραγωγές της είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακές. Το πρώτο από τα δύο νέα παιχνίδια ονομάζεται Loadstar και, όπως προδιαθέτει άλλωστε το όνομά του, έχει να κάνει με φανταστικές διαστημικές περιπέτειες. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που παρουσιάζει αρκετές ομοιότητες με το Wing Commander III, καθώς εκτός από τις διάφορες μάχες που λαμβάνουν χώρα στο διάστημα σε επιφάνειες πλανητών, οι πρωταγωνιστές είναι κανονικοί ηθοποιοί (πολλοί από αυτούς μάλιστα είναι ιδιαίτερα γνωστοί από αμερικανικές τηλεοπτικές σειρές) και όλες οι σκηνές που εμφανίζονται ενδιάμεσα της δράσης είναι σε full-motion full-screen video. Χαρακτηριστικό είναι ότι τα background σκηνικά δεν έχουν σχεδιαστεί από computers, όπως έχουμε δει στις μέχρι τώρα παραγωγές, αλλά είναι πραγματικά σκηνικά ώστε το όλο παιχνίδι να μοιάζει ακόμα περισσότερο με κινηματογραφική ταινία. Το gameplay σίγουρα δεν πλησιάζει αυτό άλλων παρόμοιων παιχνιδιών, ωστόσο



Παιχνιδοσκοπίσματα

Παρ' ότι τον περασμένο μήνα είχαμε προβλέψει ότι κατά τη διάρκεια του Μαΐου θα είχαμε μία ανάκαμψη της ελληνικής αγοράς και εμφανίσεις νέων computer games, δυστυχώς πέσαμε κατά ένα μεγάλο ποσοστό έξω. Αυτό γιατί οι νέες κυκλοφορίες μέχρι και τις αρχές Ιουνίου ήταν σχετικά λίγες και λίγες εξ αυτών είναι αξιόλογες. Ετσι, ενώ στο εξωτερικό αυτή την περίοδο υπάρχει καταιγισμός στην Ελλάδα αντίθετα από άλλες περιόδους αυτά καθυστερούν να έρθουν. Οι διάφορες εταιρίες ίσως υποθέτουν ότι οι περισσότεροι από εμάς έχουμε αρχίσει να σκεφτόμαστε περισσότερο τα καλοκαιρινά μπάνια, και λιγότερο το ποιο νέο game θα κυκλοφορήσει. Δεν έχουν και άδικο.
Σίγουρα το γεγονός του μήνα είναι η επικείμενη κυκλοφορία στο εξωτερικό του Command and Conquer από την Virgin, που αποτελεί ουσιαστικά τη συνέχεια του Dune II. Το παιχνίδι αναμενόταν από τα τέλη του περασμένου μήνα αλλά, επιτέλους, αυτόν το μήνα θα κυκλοφορήσει στο εξωτερικό. Ηδη έχω καπαρώσει 6 σελίδες για ένα αποκλειστικό special review, αμέσως μόλις έρθει στα χέρια μας.

Οι φανατικοί των flight simulators, αν δεν βρίσκετε αυτή την περίοδο κάτι νέο της αρεσκείας σας, μην απογοητεύεστε. Εκτός από τα Navy Strike και Top Gun από την Microprose που ετοιμάζονται αυτή τη στιγμή, ήδη έχουν μπει στην τελική ευθεία δύο ακόμα παιχνίδια του είδους. Πρόκειται για τα Fighting Falcon – Back to Baghdad από την Digital Workshop (για περισσότερες πληροφορίες http://www.military-sim.com) και το Apache από την Digital Integration. Το τελευταίο είναι και το "φαβορί" και από ό,τι μάθαμε θα έχει engine βασισμένο στο Tornado.

Το καινούριο Rebel Assault 2 της εταιρίας LucasArts βρίσκεται υπό κατασκευή και η εταιρία δεν έχει ανακοινώσει ακόμα πότε θα το κυκλοφορήσει. Ενα μικρό κομμάτι του παιχνιδιού, έπεσε στα χέρια μας. Οι βελτιώσεις εμφανείς, τόσο στα γραφικά, όσο και στον ήχο σε σχέση με το πρώτο. Η πρώτη εντύπωση από το demo ήταν αρκετά καλή. Ελπίζουμε σε ανάλογη συνέχεια.

Εν αναμονή, λοιπόν, των εξελίξεων μέχρι τον επόμενο μήνα. Μια και για τους μη adventure gamers δεν υπάρχει κάποιο ισχυρό hit αυτόν το μήνα, ας συνεχίσουν την ενασχόλησή τους με το NBA Live '95. Παραμένει ακόμα the best (ψάξτε και για τον editor που κυκλοφόρησε πρόσφατα στο Internet).

έχει αρκετό ενδιαφέρον. Το δεύτερο παιχνίδι, που υπογράφεται από την επίσης νέα εταιρία Rocket Science Games, είναι το Cadillacs and Dinosaurs. Πρόκειται για ένα εντυπωσιακό παιχνίδι, το οποίο μας μεταφέρει σε ένα φανταστικό περιβάλλον κάπου στο μέλλον. Επειτα από πολλούς πολέμους και ανακατατάξεις στη βιολογία όλου του πλανήτη, οι δεινόσαυροι έχουν κυριαρχήσει και πάλι στη Γη. Το παιχνίδι είναι ουσιαστικά arcade, μια και εμείς, έχοντας μια Cadillac Cabrio εφοδιασμένη με ένα πολυβόλο, κινούμαστε πάνω σε επικίνδυνα εδάφη (ζούγκλες, βάλτους, ηφαιστειογενείς περιοχές) και προσπαθούμε να αποφεύγουμε ή, αν μπορούμε, να σκοτώνουμε τους δεινόσαυρους. Πρόκειται για ένα πολύ ευχάριστο παιχνίδι αλλά συνάμα αρκετά δύσκολο, καθώς η οδήγηση μιας πισωκίνητης Cadillac σε γρήγορους ρυθμούς είναι αρκετά δύσκολη.
Σε αντίθεση με το προηγούμενο παιχνίδι, στις ενδιάμεσες σκηνές δεν υπάρχει video με κανονικούς ηθοποιούς, αλλά graphics με ήρωες σχεδιασμένους στο στιλ των cartoons. Είναι μάλιστα καλοσχεδιασμένα και δίνουν μια ιδιαίτερη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Το τελευταίο και πιο εντυπωσιακό το αφήσαμε για το τέλος, αφού ισχύει και για τα δύο παιχνίδια. Κάθε παιχνίδι περιλαμβάνεται σε CD-ROM, οπότε μπορείτε εύκολα να αντιληφθείτε τη μεγάλη διάρκειά του καθώς και τον όγκο του video ή των γραφικών αντίστοιχα. Η ενασχόληση λοιπόν της Rocket Science αλλά και της BMG με τα computer games ξεκινάει πολύ δυναμικά. Αναμένουμε τις τελικές εκδόσεις των δύο αυτών παιχνιδιών καθώς και άλλες νέες παραγωγές των εταιριών.

NHL HOCKEY '95

Το χόκεϊ επί πάγου είναι ένα από τα σχεδόν άγνωστα αθλήματα για τη χώρα μας. Εάν όμως θέλετε να το γνωρίσετε, τώρα σας δίνεται η ευκαιρία με το NHL Hockey '95 της Electronic Arts. Ως γνωστόν, εδώ και καιρό κυκλοφορεί το NBA Live '95 από την ίδια εταιρία, το οποίο έχει σημειώσει εκπληκτική πορεία και στη χώρα μας.

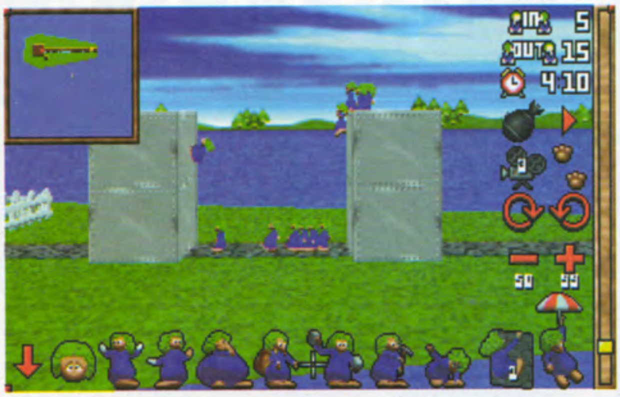


Εξίσου πολύ καλό σχεδιασμό και gameplay έχει και το NHL Hockey '95, το οποίο κυκλοφορεί επίσης σε CD-ROM. Οπως και το NBA, περιέχει όλες τις ομάδες του πρωταθλήματος με όλους τους παίκτες τους και τα στατιστικά. Μάλιστα, έχουν περιληφθεί και οι 2 ομάδες που προστέθηκαν πρόσφατα.
Φυσικά, η παρουσίαση όλων των ανωτέρω γίνεται στο κινηματογραφικό στιλ του NBA Live '95, σε πολλά σημεία μάλιστα εμφανίζεται και ο τηλεσχολιαστής με αποτέλεσμα το οπτικό αποτέλεσμα να προσεγγίζει κατά πολύ την πραγματικότητα. Συγκρίνοντάς το με άλλα παιχνίδια χόκεϊ που έχουν κυκλοφορήσει κατά το παρελθόν, διαπιστώνουμε ότι διαθέτει καλύτερο gameplay και πολλά ειδικά εφέ, ενώ οι διάφοροι ήχοι αναπαριστούν πιστά την ατμόσφαιρα ενός τέτοιου αγώνα.
Επιπροσθέτως, στο παιχνίδι εκτός από τα προαναφερθέντα υπάρχουν πολλά video clips από πραγματικούς αγώνες του NHL Hockey, background μουσική ποιότητας CD και υψηλής ανάλυσης γραφικά. Αν λοιπόν σας ενδιαφέρει να δείτε το άγνωστο για την Ελλάδα σπορ, το NHL Hockey '95 αποτελεί την καλύτερη αναπαράστασή του. Αυτή τη στιγμή πρέπει ήδη να κυκλοφορεί στην Ελλάδα και αντιπροσωπεύεται από την εταιρία Plotline ΕΠΕ, Μπόταση 6, τηλ.: 3844695.

Τα Lemmings επιστρέφουν τρισδιάστατα

Μετά την κυκλοφορία των OH NO MORE Lemmings και Lemmings 2, πολλοί είχαν πιστέψει ότι είχε κλείσει ο κύκλος της επιτυχημένης και πρωτότυπης αυτής σειράς παιχνιδιών. Ομως οι πληροφορίες που έρχονται από το εξωτερικό ανέφεραν ότι θα κυκλοφορούσε κάτι νέο και ιδιαίτερα εντυπωσιακό σε αυτή τη σειρά. Η πρόσφατη κυκλοφορία του παιχνιδιού στην έκδοση Windows δεν ήταν σίγουρα κάτι εντυπωσιακό, μια και στην ουσία αποτελούσε επανέκδοση των ίδιων levels προσαρμοσμένων στο νέο περιβάλλον. Περιμέναμε





λοιπόν κάτι πιο ενδιαφέρον και πράγματι, πριν από λίγο καιρό, ανακοινώθηκε από την Psygnosis. Πρόκειται για το 3D Lemmings, το νέο παιχνίδι της σειράς το οποίο -όπως υποδηλώνει και ο τίτλος του- είναι σε τρισδιάστατο περιβάλλον. Εχοντας διατηρήσει τους χαρακτήρες των προηγούμενων Lemmings αλλά επανασχεδιάζοντάς τους, η εταιρία κατάφερε να σχεδιάσει ένα τόσο παράξενο παιχνίδι σε 3D περιβάλλον.
Οπως καταλαβαίνετε, αυτό σημαίνει μεγαλύτερη περιοχή στην οποία διαδραματίζεται ένα level, άρα και μεγαλύτερο επίπεδο δυσκολίας. Ωστόσο υπάρχουν αρκετά νέα εργαλεία (πολλαπλά camera view, μετακίνηση της όψης σε όποια γωνία θέλουμε), με τα οποία το παιχνίδι γίνεται αρκετά πιο εύκολο, τουλάχιστον στα πρώτα levels.
Για τα γραφικά και τον ήχο είναι περιττό να αναφέρουμε ότι έχουν αναβαθμιστεί κατακόρυφα. Εάν κάποιος δει πρώτα τα 3D Lemmings και μετά κάποιο από τα παλιά, τα δεύτερα θα του θυμίζουν shareware παιχνίδια. Περισσότερα σχετικά με τα 3D Lemmings θα αναφέρουμε μετά την επίσημη κυκλοφορία τους. Μέχρι στιγμής όμως η εταιρία δεν έχει ανακοινώσει την ακριβή ημερομηνία.

Micro Machines 2

Μπορεί τα car simulation να είναι αυτά που προσελκύουν μεγάλο αγοραστικό κοινό, είναι ωστόσο πολλοί και αυτοί που αναζητούν κάτι πιο απλό στο χειρισμό, λιγότερο περίπλοκο, σύντομο και ευχάριστο. Αυτό ακριβώς

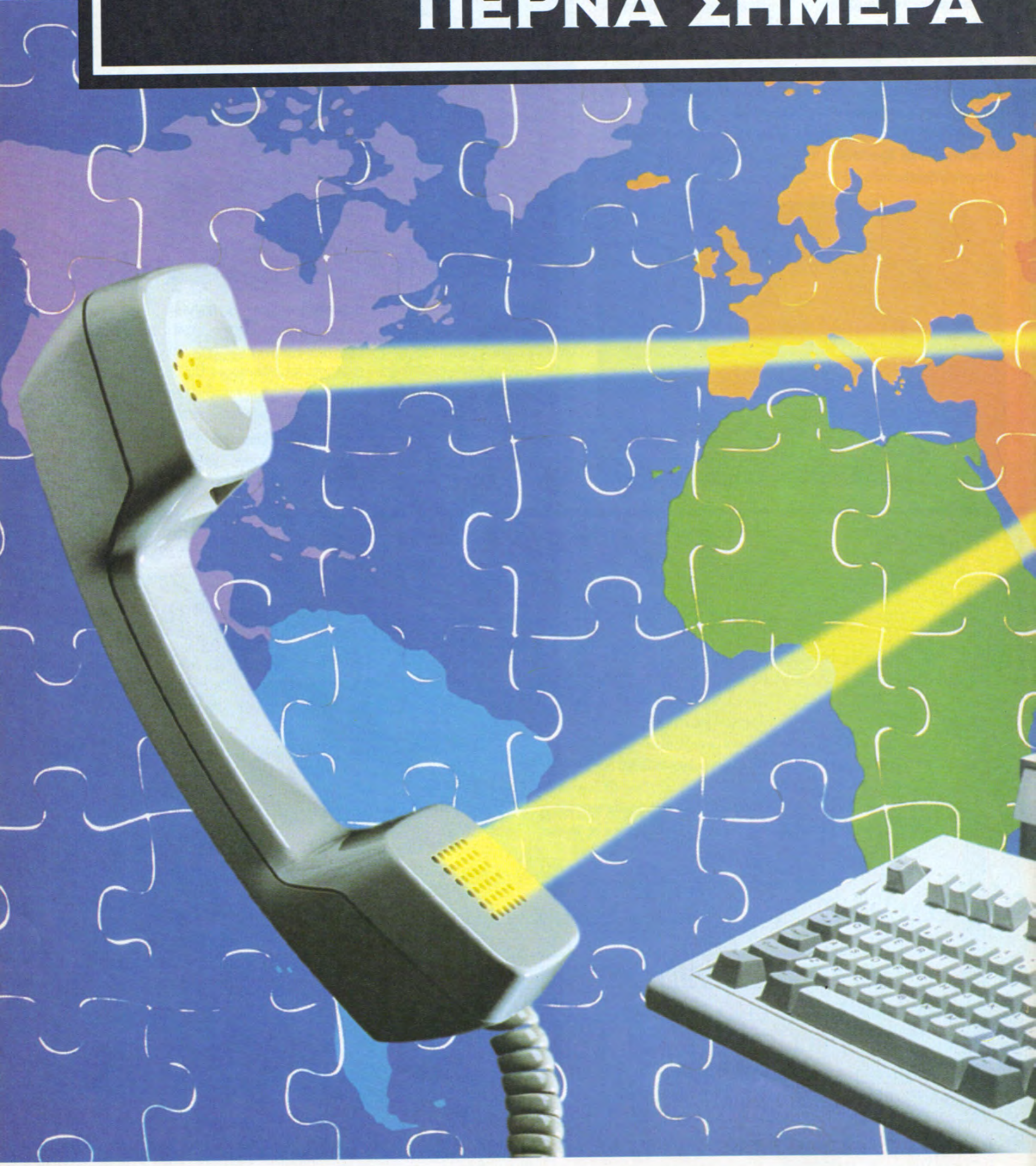
είναι το Micro Machines, στο οποίο οδηγούμε αυτοκίνητα-μινιατούρες, τόσο μικρά μάλιστα που οι αγώνες διεξάγονται πάνω σε τραπέζια. Αναμένεται να κυκλοφορήσει σύντομα και το Micro Machines 2 και πάλι από την Codemasters, το οποίο είναι μεν "μία από τα ίδια" αλλά με πιο εξελιγμένο engine γραφικών, ήχου και gameplay. Συγκεκριμένα, μπορούμε να παίξουμε κανονικούς αγώνες πρωταθλήματος, ένας εναντίον ενός, χρονομετρημένους αγώνες,





bonus αγώνες κ.ά. Τα γραφικά επίσης έχουν υποστεί αρκετές βελτιώσεις, καθώς επίσης και το scrolling, το οποίο είναι τώρα πιο γρήγορο και ομαλό. Το μειονέκτημα της νέας έκδοσης είναι ότι θα πρέπει να έχετε αρκετή πείρα από το προηγούμενο παιχνίδι, μια και το Νο 2 είναι αρκετά δύσκολο και στην αρχή θα βρεθείτε αρκετές φορές κάτω από το τραπέζι. Το Micro Machines 2 αναμένεται να κυκλοφορήσει μέχρι το τέλος του καλοκαιριού. ■

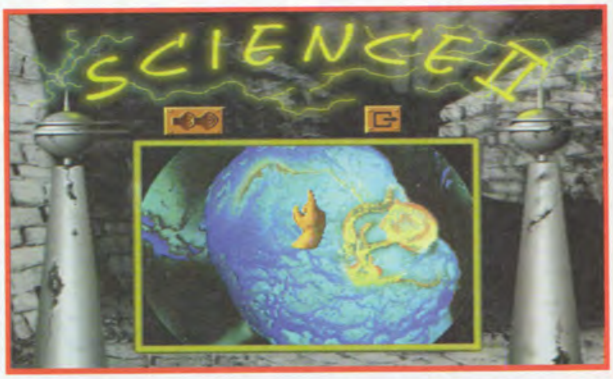
Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΠΕΡΝΑ ΣΗΜΕΡΑ



Science Adventure II

Μία εμπειρία virtual reality που θα σας κόψει την ανάσα

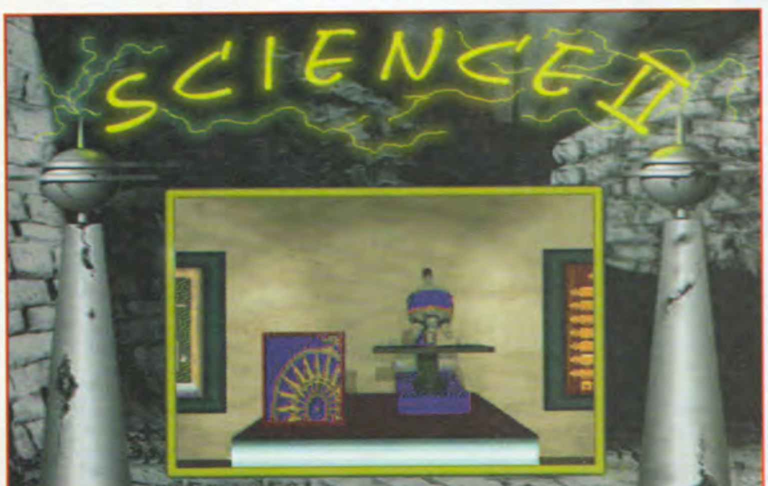
του Μιχάλη Ατάλιαλη



Ο Isaac Asimov μπαίνει στο CD-ROM σας και ενώνει τις δυνάμεις του με το 3D Multimedia Virtual Reality για ένα ταξίδι στο χώρο των επιστημών που σίγουρα θα σας αφήσει άφωνους.

Υπάρχουν σίγουρα πολύ τρόποι να ταξιδέψετε νοερά στο σύμπαν των γνώσεων. Ο καλύτερος, όμως, είναι αυτός που προτείνει η Knowledge Adventure με τη νέα της παραγωγή. Το Science Adventure II είναι μία virtual reality εμπειρία που σίγουρα θα συναρπάσει και τους πιο απαιτητικούς. Περιπλανώμενοι μέσα σε ένα τρισδιάστατο μουσείο, μπορείτε να επισκεφτείτε οποιοδήποτε από τα 24 μουσειακά εκθέματα ή ένα από τα 150 αλληλοσυνδεόμενα δωμάτια της Science Hyper Gallery. Μεταφερθείτε εύκολα από την επιστήμη της χημείας στην επιστήμη της βιολογίας ή σε άλλα θέματα που σας ενδιαφέρουν. Χρησιμοποιήστε το σύστημα point και click και ανακαλύψτε. Καλέστε οποιοδήποτε θέμα σας ενδιαφέρει και στη συνέχεια κάντε point και click σε κάποια λέξη ή εικόνα προκειμένου να καλέσετε το σχετικό με αυτή θέμα. Με ένα απλό point και click του ποντικιού επισκεφτείτε οποιοδήποτε μέρος πάνω στον πλανήτη μας, γνωρίστε τις επιστήμες μέσα από τα ντοκιμαντέρ και τα κινούμενα σχέδια, εισχωρήστε μέσα σε ένα ζωντανό κύτταρο, περιπλανηθείτε στο διάστημα, ακούστε τους ήχους που κάνουν τα έντομα, εξετάστε μία τεχνική καρδιά ή επισκεφτείτε μεγάλους επιστήμονες όπως η Madame Curie και ο Albert Einstein. Αναρωτιέστε, μήπως, πώς είναι δυνατόν να γίνουν όλα αυτά; Μα, μέσα από τα 100 και άνω ντοκιμαντέρ που παρέχει το πρόγραμμα. Πειραματιστείτε στο virtual εργαστήριο. Το πλέον φουτουριστικό μενού που έγινε ποτέ με περισσότερα από 24 αντικείμενα για εξέταση. Δείτε μέσα από το μικροσκόπιο βακτηρίδια και ιούς, μάθετε για τη βαρύτητα στον πλανήτη Δία ή περιπλανηθείτε στο ιστορικό Stonehenge. Με τη βοήθεια του ποντικιού αποκτήστε μία ολοκληρωμένη εικόνα τόσο για τον κόσμο που μας περιβάλλει όσο και για τον εσωτερικό μας κόσμο. Περιστρέψτε ένα ανθρώπινο κρανίο, εξερευνήστε το εσωτερικό της καρδιάς, πειραματιστείτε με το φως, τον ήχο, το μαγνητισμό... και όλα αυτά μετακινώντας απλώς το ποντίκι. Παίξτε το παιχνίδι του Dr Zoom, ένα καταπληκτικό εργαλείο για όλους εκείνους που θέλουν να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους, αλλά και να μάθουν εύκολα και γρήγορα. Ολα όσα αναφέρθηκαν συν τα πολύ καλά γραφικά, τα καλοδουλεμένα ντοκιμαντέρ και το πλούσιο αρχείο με δεδομένα από όλες τις επιστήμες υλοποιούν πράγματι μία ακόμη καταπληκτική αλληλεπιδραστική παραγωγή της Knowledge Adventure.





SCIENCE ADVENTURE II

Εταιρία: Knowledge Adventure
Απαιτήσεις: 386DX, 4MB RAM, CD-ROM, DOS ή Windows 3.1
Διάθεση: Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3624536

FINE ARTIST

Δημιουργώντας μικρούς ζωγράφους

του Αργύρη Γιαγιά

Η σειρά Microsoft Home είναι σίγουρα πολύ γνωστή, μια και σε αυτή συμπεριλαμβάνονται τίτλοι όπως η Encarta και η Cinemania. Σε αυτή τη σειρά, όμως, ανήκουν και οι τίτλοι Creative Writer και Fine Artist, οι οποίοι δίνουν μία άλλη διάσταση στην κατηγορία "παιδικό-εκπαιδευτικό" software.

Εδώ και μερικούς μήνες είχαμε παρουσιάσει έναν από τους καλύτερους -κατά τη γνώμη μας- τίτλους της Microsoft, το Creative Writer.

Ηταν ένας "παιδικός" επεξεργαστής κειμένου, ο οποίος είχε σχεδιαστεί έτσι, ώστε να μπορεί ένα παιδί μέσα από έξυπνα σχεδιασμένες ρουτίνες να παίξει αλλά -κυρίως- ταυτόχρονα να μάθει τον τρόπο λειτουργίας των σύγχρονων προγραμμάτων των υπολογιστών και να εισαχθεί ευχάριστα σε αυτόν το χώρο. Εκτοτε, ανακοινώσαμε ότι θα κυκλοφορούσε και ένας δεύτερος τίτλος παρόμοιου περιεχομένου. Το Fine Artist, λοιπόν, αν και καθυστέρησε αρκετά, κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό και αμέσως σπεύσαμε να σας το παρουσιάσουμε. Οπως θα έχετε καταλάβει, το πρόγραμμα έχει ως βασικό θέμα τη ζωγραφική, αλλά δεν περιορίζεται μόνο σε αυτή, για το λόγο ότι εκτός από τις διάφορες στατικές ζωγραφιές μπορούμε να δημιουργήσουμε μία εικονογραφημένη σειρά ή ακόμα καλύτερα ένα μικρό cartoon. Ξεκινώντας από τη ζωγραφική, πολλά είναι τα εργαλεία που καθιστούν τη σύνθεση ενός καλλιτεχνήματος εύκολη.

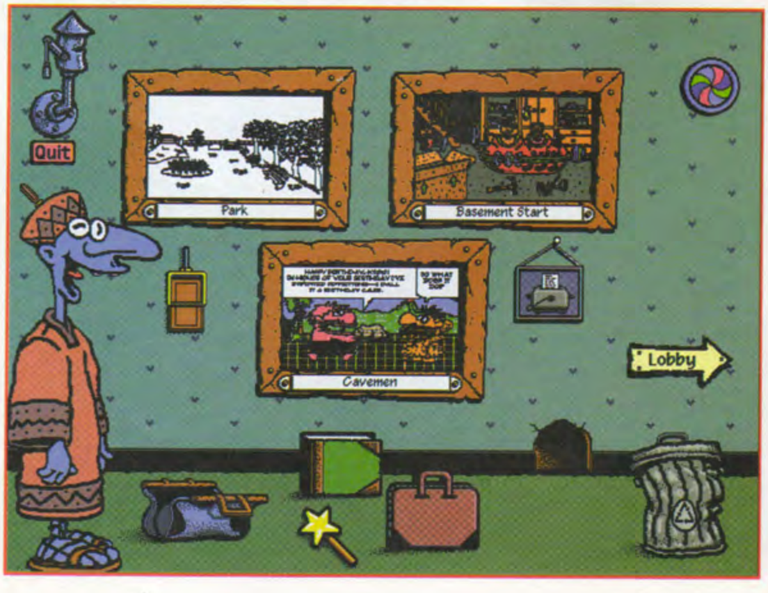


Συγκεκριμένα, μπορείτε να βρείτε 72 διαφορετικά είδη και τρόπους ελεύθερου σχεδίου, ενώ τα χρώματα χωρίς να είναι πολλά μας επιτρέπουν να δημιουργήσουμε μέχρι και 38 customizable χρώματα. Οπως και στο Creative Writer έτσι και στο Fine Artist μπορούμε να εισάγουμε και multimedia στοιχεία όπως ήχους και animations, καθώς πολλά από αυτά είναι έτοιμα προς χρήση. Επίσης, περιέχονται και διάφορα εφέ (κειμένου και κινούμενα cliparts), τα οποία συναντάμε σε πολύ καλά επαγγελματικά προγράμματα εικόνας και επεξεργασίας κειμένου. Οπως, άλλωστε, έχουμε ήδη αναφέρει, εκτός από τις διάφορες στατικές ζωγραφιές μπορούμε να δημιουργήσουμε μικρές εικονογραφημένες ιστορίες και cartoons, κάτι το οποίο είναι ιδιαίτερα εύκολο (σε όλα τα σημεία του προγράμματος υπάρχει και on-line βοήθεια και συνεχής καθοδήγηση από το πρόγραμμα) καθώς υπάρχουν πολλά έτοιμα "αντικείμενα" όπως 50 animated stickes, 300 ηχητικά clips και 600 stickers.

Το Fine Artist, παρόλο που απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 8 ετών και άνω, είναι τόσο εύκολο στο χειρισμό, τόσο διασκεδαστικό και με τόσο πολλές δυνατότητες που πάρα πολλοί "μεγάλοι" θα το λατρέψουν.

FINE ARTIST

Εταιρία: Microsoft
Απαιτήσεις: 386, 4MB RAM, 9MB HD, VGA, CD-ROM, Windows 3.1
Διάθεση: Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3624536



The Four Seasons

Ενα μουσικό ταξίδι στις "Τέσσερις Εποχές" του Vivaldi

Τάκης Μιχαλόπουλος

Πόσες φορές αλήθεια έχετε επιθυμήσει κατά την ενασχόλησή σας με τον υπολογιστή να ακούτε και μια υπέροχη μουσική; Πόσες φορές, πάλι, ως λάτρης της κλασικής μουσικής θέλατε να προσθέσετε κάτι σπουδαίο στη συλλογή σας;

Ενας μεγάλος κλασικός μουσουργός και το έργο του είναι αυτή τη φορά φιλοξενούμενοι του περιοδικού μας. Ο Vivaldi έχει συνθέσει ένα από τα καλύτερα κλασικά έργα, τις "Τέσσερις Εποχές" (Four Seasons). Οπως υποδηλώνει και ο τίτλος, θέμα του έργου είναι οι εποχές του χρόνου - άνοιξη, καλοκαίρι, φθινόπωρο και χειμώνας. Εχουν περάσει 270 χρόνια από το θάνατο του μεγάλου μουσουργού και το εν λόγω μουσικό θέμα εξακολουθεί να συναρπάζει μεγάλη μερίδα ανθρώπων. Η μουσική του Vivaldi ενθουσιάζει και θα συνεχίσει να ενθουσιάζει και στο μακρινό μέλλον τους φίλους της μουσικής. Σε αυτό σίγουρα θα συμβάλει η αλληλεπιδραστική παραγωγή της εταιρίας TDC Interactive. Πρόκειται για μια άψογη δουλειά, γεμάτη κλασική μουσική και υπέροχες εικόνες που εναρμονίζονται απόλυτα με τη μουσική. Είναι χωρισμένες σε τέσσερις ομάδες, αντιπροσωπευτικές κάθε εποχής. Ενόσω θα απολαμβάνετε τις μελωδίες του Vivaldi, μπορείτε να παρακολουθείτε τις εικόνες που θα εναλλάσσονται μπροστά σας. Καταπράσινα τοπία, άγριες θάλασσες, ανθισμένα λουλούδια, λίμνες, χιονισμένες βουνοκορφές και άλλα, σε συνδυασμό με το άκουσμα του υπέροχου ήχου, θα σας ωθήσουν σε ένα μακρινό ταξίδι! Φυσικά, μπορείτε είτε να ακούτε κάθε εποχή ξεχωριστά βλέποντας και τις κατάλληλες εικόνες είτε να ακούτε μόνο τη μουσική ή, τέλος, να θέσετε την όλη διεργασία στο background και να ασχολείστε με κάτι άλλο, για παράδειγμα γράφοντας στον επεξεργαστή κειμένου ή ζωγραφίζοντας. Επίσης μπορείτε να πάρετε περισσότερες πληροφορίες από την εγκυκλοπαίδεια, η οποία περιλαμβάνει:

α) Τη βιογραφία του συνθέτη

β) Τα γεγονότα της εποχής του

γ) Πληροφορίες για το βιολί και την κατασκευή του

δ) Πληροφορίες για την ορχήστρα και το κονσέρτο

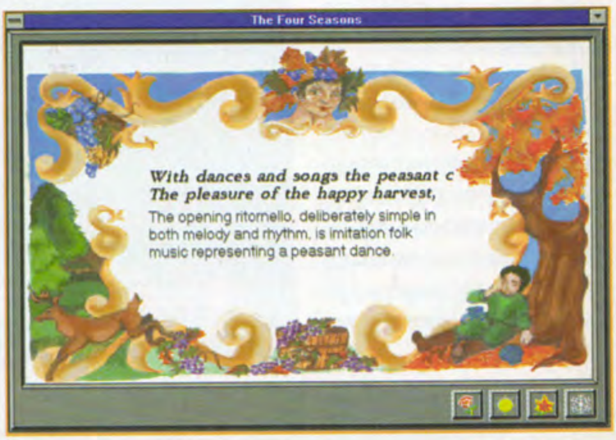
ε) Πληροφορίες για το έργο "Τέσσερις Εποχές"

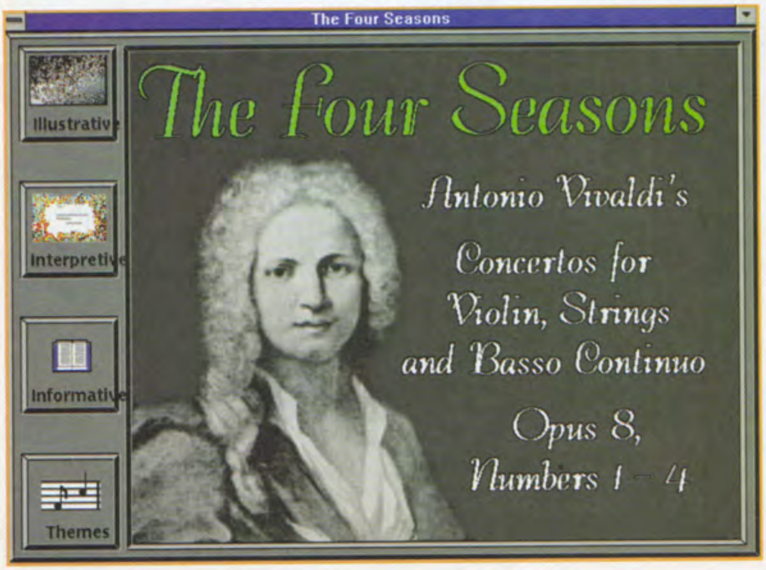
στ) Γλωσσάρι

Χάρη στο γλωσσάρι θα μπορέσετε να κατανοήσετε πολλές λέξεις που μέχρι τώρα ίσως σας φαίνονταν ακατανόητες όπως alegro, adagio, major κ.λπ.

Ενα άλλο αξιόλογο σημείο είναι το τμήμα εκμάθησης και ανάπτυξης του έργου. Σε αυτό θα βρείτε όλο το έργο σε μορφή παρτιτούρας χωρισμένο σε ενότητες που αντιπροσωπεύουν καθεμία εποχή, ενώ όσοι γνωρίζουν κάποιο μουσικό όργανο θα μπορέσουν να παίξουν το έργο.

Επίσης, μπορείτε να ακούσετε το κομμάτι που έχετε μπροστά σας με τρεις διαφορετικούς τρόπους: από ένα ξεχωριστό όργανο, από πολλά όργανα (ορχήστρα), τα οποία είναι σε μορφή midi αρχείων, ή από πραγματική ορχήστρα. Οι "Τέσσερις Εποχές" του Vivaldi είναι μία αρκετά καλή παραγωγή, με φιλικό περιβάλλον εργασίας, πολύ καλά γραφικά και μία αρκετά ενημερωμένη βάση δεδομένων.





FINE ARTIST

Εταιρία: TDC Interactive

Απαιτήσεις: 386SX/25, 4MB RAM, SVGA, κάρτα ήχου

Διάθεση: Momentum, Στουρνάρη 47, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 3816690

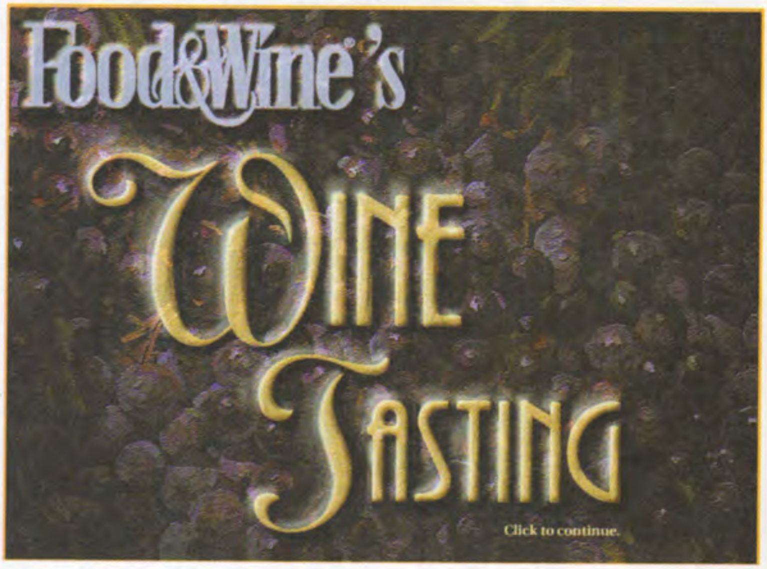
Wine Tasting

Οίνος ευφραίνει καρδίαν ανθρώπου

του Μιχάλη Ατάλιαλη

Η τέχνη του δοκιμαστή κρασιών γραμμένη σε ένα CD από τον πιο γνωστό δοκιμαστή, Steve Olson, και το περιοδικό "Food & Wine". Το Wine Tasting σχεδιάστηκε προκειμένου αφ' ενός να σας βοηθήσει να γνωρίσετε το αρχαιότερο ποτό και αφ' ετέρου να ακονίσει τις γευστικές σας ικανότητες.

Ο από αρχαιοτάτων χρόνων λατρεμένος από θεούς και ανθρώπους οίνος, γνωστός για τις θεραπευτικές του ιδιότητες, συντρόφευε και συνεχίζει να συντροφεύει τον άνθρωπο στις χαρές του και τις θρησκευτικές του τελετές, ακόμη και στις λύπες του. Το κρασί είναι προϊόν μίας αλυσιδωτής διαδικασίας παραγωγής που ξεκινάει από τη γη, περνάει στον καρπό και κατόπιν στον τρόπο επεξεργασίας, στα πλαίσια του οποίου το χρονικό διάστημα παραμονής στα βαρέλια καθορίζει το βαθμό ωριμότητάς του, σύμφωνα με τους ειδικούς. Το Wine Tasting αναλύει κάθε κρίκο της αλυσίδας αυτής, με σκοπό να μας δώσει μία συνολική εικόνα του τρόπου παρασκευής του κρασιού καθώς και άλλες χρήσιμες πληροφορίες. Αν είστε πρωτάρης -αν, δηλαδή, πίνετε μόνο όταν βρεθείτε στο κέφι- ή επαγγελματίας δοκιμαστής κρασιών, το Wine Tasting σχεδιάστηκε προκειμένου να σας βοηθήσει να βελτιώσετε τις γευστικές σας ικανότητες, αλλά και να εντοπίσετε το προσωπικό σας γούστο. Σαράντα οκτώ ειδικά επιλεγμένα κρασιά από το διάσημο δοκιμαστή κρασιών Steve Olson είναι στη διάθεσή σας. Μάθετε για τις ποικιλίες των σταφυλιών, τις περιοχές όπου καλλιεργούνται και τις τεχνικές καλλιέργειας. Μάθετε πώς παρασκευάζεται το κρασί και με ποιον τρόπο η τοποθεσία, το έδαφος, το κλίμα και ο τύπος του φυτού επηρεάζουν την ποιότητά του. Μάθετε να ξεχωρίζετε το "καλό" κρασί. Με τη βοήθεια του προγράμματος θα γνωρίσετε τι προσέχουν οι ειδικοί προκειμένου να προσδιορίσουν την ποιότητα ενός κρασιού. Δείτε και ακούστε το διάσημο οινολόγο Steve Olson στην προσπάθειά του να σας διδάξει τις τεχνικές βάσει των οποίων θα είστε σε θέση να εκτιμήσετε σωστά ένα είδος κρασιού. Ανακαλύψτε το κρασί που σας ταιριάζει. Το πρόγραμμα βασισμένο στις απαντήσεις σας, μέσα από μία σειρά ερωτήσεων που σας θέτει, μπορεί να εκτιμήσει το προσωπικό σας γούστο και να σας βοηθήσει να βρείτε το



είδος του κρασιού που κατά πάσα πιθανότατα θα σας ικανοποιήσει. Το Wine Tasting είναι σίγουρα ένα αρκετά καλό πρόγραμμα με τη μόνη διαφορά ότι απευθύνεται περισσότερο σε κάποιο ειδικό κοινό. Μετά βεβαιότητος, χομπίστες και ειδικοί των κρασιών θα το εκτιμήσουν, γιατί η συνεργασία του software house Time Mirror Multimedia, του περιοδικού "Food & Wine" και του γνωστού οινολόγου Steve Olson έφερε στο φως μία αρκετά καλή παραγωγή.

WINE TASTING

Εταιρία: Time Mirror Multimedia
Απαιτήσεις: 486SX, 4MB RAM, SVGA, Windows 3.x, CD-ROM
Διάθεση: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3814826



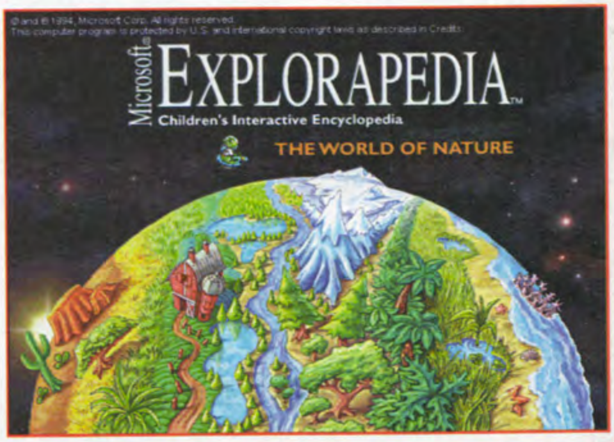
MICROSOFT EXPLORAPEDIA

Interactive εγκυκλοπαίδεια για παιδιά

του Αργύρη Γιαγιά

Η Microsoft είναι πρωτοπόρος και στον τομέα των multimedia παιδικών παραγωγών. Μέχρι σήμερα έχει δώσει άριστα δείγματα με τη σειρά Microsoft School Bus, τα εξαιρετικά Creative Writer και Fine Artist και πολλά άλλα. Το Explorapedia είναι ένας ακόμα τίτλος αυτής της κατηγορίας ο οποίος, αν και περιλαμβάνει γενικές γνώσεις, έρχεται να συμπληρώσει τους προηγούμενους.

Είναι γεγονός ότι η Encarta '95 είναι η πιο πλήρης interactive multimedia εγκυκλοπαίδεια που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή για PCs και όχι μόνο. Εχετε όμως διαπιστώσει πόσο δύσκολο είναι για ένα μικρό παιδί να χειριστεί ένα τέτοιο "τεράστιο" πρόγραμμα, με μεγάλο όγκο πληροφοριών και ιδιόμορφο user interface (στην Encarta είναι ακόμα πιο έντονο το πρόβλημα, μια και το περιβάλλον είναι Windows 95 like). Επειδή λοιπόν αρκετά συχνά θα ανατρέξει σε μια τέτοια εγκυκλοπαίδεια το μικρό παιδί, θα πρέπει να έχουμε φροντίσει είτε να μπορεί να χειριστεί το πρόγραμμα είτε εάν είναι πολύ μικρό σε ηλικία να του δώσουμε ένα πολύ πιο απλό πρόγραμμα. Αυτό ακριβώς κάνει και η Microsoft με το Explorapedia. Είναι μία παιδική εγκυκλοπαίδεια η οποία απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6-16 χρόνων και αντλεί τα θέματά της από τη φύση (ζώα, φυτά, περιβάλλον, πλανήτες κ.λπ.). Το περιβάλλον μοιάζει σε ορισμένα σημεία με αυτό του Microsoft School Bus, αλλά είναι πολύ πιο εύχρηστο και ταυτόχρονα περιέχει περισσότερες λειτουργίες. Σύντροφός μας στο ταξίδι μέσα στη φύση είναι ένας βάτραχος με το χαϊδευτικό tad, ο οποίος ανά πάσα στιγμή μπορεί να μας οδηγήσει στο τι πρέπει να διαβάζουμε. Επίσης, εδώ περιλαμβάνονται πολλά video clips κυρίως από τη ζωή των ζώων. Για να καταλάβετε τον όγκο των δεδομένων αυτής της "παιδικής" εγκυκλοπαίδειας, αρκεί να πούμε ότι περιέχει περισσότερα από 200 θέματα, 24 εκπαιδευτικά μαθήματα, 1.800 φωτογραφίες, 4.000 καταχωρίσεις κειμένου, άνω των 50 video clips, 44 animations, 9 ολοκληρωμένα τραγούδια και συνολικά 18 ώρες μουσικής. Αν λοιπόν θέλετε μια εγκυκλοπαίδεια που απευθύνεται κυρίως σε παιδιά μικρής ηλικίας, η Explorapedia περιλαμβάνει ό,τι θα χρειαστείτε και κυρίως σε πολύ συμφέρουσα τιμή.





να κάνουμε ή πώς να μεταπηδήσουμε σε ένα άλλο θέμα. Το στιλ είναι το γνωστό "αγγίζω και μαθαίνω", όπου οτιδήποτε πάνω στην οθόνη είναι ένα αντικείμενο μελέτης. Σίγουρα πριν από την εμφάνιση της αντίστοιχης καρτέλας υπάρχει και κάποιο animation. Σε κάθε καρτέλα πληροφοριών, εκτός από τις πολλές φωτογραφίες και τα σχέδια, υπάρχει και η δυνατότητα να απαγγέλλονται οι περιγραφές και έτσι δεν χρειάζεται

MICROSOFT EXPLORAPEDIA

Εταιρία: Microsoft
Απαιτήσεις: 386, 4MB RAM, VGA, CD-ROM
Διάθεση: Momentum, Στουρνάρη 47, τηλ.: 3816690, 3807142
Τιμή: 14.000 δρχ.

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

IBMLOTUS

Βρε τι γίνεται στον κόσμο! Ποιος θα το φανταζόταν, μετά από τόσα χρόνια...

Τα νέα έπεσαν σαν κεραυνός εν αιθρία. Ακουσον, άκουσον! Η IBM πρότεινε στη Lotus να αγοράσει ΟΛΕΣ της τις μετοχές έναντι 60 δολαρίων την καθεμία. Για να μη νομίζετε ότι η IBM είναι καμιά τσιγκούνα, σας πληροφορώ ότι η Lotus έχει διαθέσει στην αγορά, ούτε λίγο ούτε πολύ, 55 εκατομμύρια μετοχές αξίας 23 δολαρίων η καθεμία! Μιλάμε δηλαδή για τρελά λεφτά. Και μάλιστα, ζεστά-ζεστά, αφού η IBM δηλώνει ότι είναι έτοιμη να πληρώσει το τίμημα σε μετρητά! Πόσα μετρητά; Δεν ξέρω, κάντε εσείς τον πολλαπλασιασμό. Μετά τα δέκα μηδενικά εγώ τα χάνω, παθαίνω κάτι σαν Pentium, δηλαδή...

Βέβαια, η πρώτη αντίδραση της Lotus και του Jim Manzi ήταν να αρνηθεί. Ομως, η άρνησή της φαίνεται ότι ήταν υπέρ του δέοντος ευγενική και η IBM "πήρε τα πάνω της". Οι διαβουλεύσεις συνεχίζονται.

Α, ρε, Lotus. Στα χέρια σου μεγάλωσαν και πόνεσαν και μάλωσαν χρήστες μ' ολοκάθαρη ματιά... Τι εποχές κι εκείνες. Ειλικρινά σας μιλάω, συγκινήθηκα. Ξέρετε τι σημαίνει, από τη μία στιγμή στην άλλη, να σταματήσει να υπάρχει η εταιρία που, ουσιαστικά, είναι υπεύθυνη για την εξάπλωση των PCs; Διότι, αγαπητοί μου, αν δεν υπήρχε το θρυλικό Lotus 1-2-3 (1A και 2.x στη συνέχεια) στο ξεκίνημα του IBM PC, ουδείς γνωρίζει ποια θα ήταν η τύχη των PCs σήμερα. Μπορεί και να είχαμε κατακλυστεί από Macintosh, Amiges, Atari και μη χειρότερα. Αχ, αυτό το slash και εκείνο το περίεργο "μενού", αξέχαστα θα μου μείνουν.

Πάντως, οι σχέσεις των δύο εταιριών ήταν ανέκαθεν πάρα πολύ καλές. Η Lotus υποστήριζε πάντα κάθε νέα προσπάθεια της IBM, όπως το OS/2, για παράδειγμα. Στην περίπτωση αυτή, η Lotus ήταν μία από τις λίγες "μεγάλες" εταιρίες που δημιούργησαν προγράμματα για το περιβάλλον αυτό και μάλιστα από τις πρώτες κιόλας εκδόσεις του. Το "μήλον της έριδος" στην περίπτωση της αγοράς της Lotus από την IBM φαίνεται ότι είναι το Lotus Notes (σύμφωνα με εκτιμήσεις παρατηρητών του εξωτερικού και όχι δικές μου), ωστόσο η IBM φαίνεται ότι φλερτάρει, έστω και με μικρότερο ενδιαφέρον, όλες τις μεγάλες εφαρμογές της εταιρίας, όπως το 1-2-3, το Approach και το Ami Pro. Οπως καταλαβαίνετε, η κίνηση αυτή της IBM δεν είναι τυχαία. Δεν ξοδεύεις στα καλά του καθουμένου τρία δισ. δολάρια, αν δεν έχεις κάποιο σκοπό. Με το μικρό μου το μυαλό (όσο έχω, τέλος πάντων), εγώ ένα κατάλαβα. Η IBM χρειάζεται επειγόντως δυνατές εφαρμογές για το "νέο" της λειτουργικό, το OS/2 Warp και δεν έχει την άνεση του χρόνου για να τις κατασκευάσει μόνη της. Κι επειδή η Microsoft δεν υπάρχει περίπτωση να ασχοληθεί με το Warp (χωριό που φαίνεται, κολαούζο δεν θέλει), η "Γαλάζια Κυρία"

Α, ρε, Lotus. Στα χέρια σου μεγάλωσαν και πόνεσαν και μάλωσαν χρήστες μ' ολοκάθαρη ματιά... Τι εποχές κι εκείνες.

αποφάσισε να στρέψει την προσοχή της στη Lotus. Για να είναι δε σίγουρη ότι η Lotus θα κατασκευάζει προϊόντα αποκλειστικά και μόνο για το OS/2 (και όχι για τα Windows 95, ας πούμε), αποφάσισε να την αγοράσει. Οχι άσχημη σκέψη, αρκεί να έχεις τα κατάλληλα χρήματα, βέβαια. Αυτές είναι δικές μου σκέψεις. Δεν σημαίνει απαραίτητα ότι είναι έτσι τα πράγματα. Απλά δεν μπορώ να σκεφτώ καλύτερο λόγο... Εδώ που τα λέμε, τους προγραμματιστές στη Lotus τους έχω σε μεγαλύτερη εκτίμηση από αυτούς της Microsoft. Τόσα έχουν δεί τα μάτια μου.

A CHILD'S PLAY

Ετσι όπως πάει η Microsoft, σε λίγο θα βγάλει και MS playmobil.

Ευαισθησία ή ευκαιρία αύξησης των κερδών; Ποιος ξέρει. Πάντως, η Microsoft τώρα τελευταία ασχολείται πολύ με προϊόντα που απευθύνονται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Η αρχή έγινε με το Explorapedia, μια πολύ συμπαθητική εγκυκλοπαίδεια για πιτσιρικάδες. Μετά το παιχνίδι έγινε πιο "χοντρό". Οχι μόνο εφαρμογές, αλλά και ένα ολόκληρο περιβάλλον για τα Windows, αποκλειστικά και μόνο για παιδιά προσχολικής ηλικίας. Ο λόγος βέβαια για το BoB, το οποίο μάλιστα παρουσιάζεται στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Ο συντάκτης που είδε το εν λόγω περιβάλλον εργασίας το αποδοκίμασε, αλλά αυτό, κατά την προσωπική μου άποψη, είναι λάθος του αρχισυντάκτη. Αν θες να κρίνεις το BoB, δώσ'το να το δει ο ανιψιός σου, ο γιος του φίλου σου, το τετράχρονο αγοράκι ή κοριτσάκι. Τι το δίνεις στον επαγγελματία; Ασχετο.

Σημειωτέον ότι το BoB δεν αναμένεται να κυκλοφορήσει ευρέως στη χώρα μας. Δημιουργήθηκε από Αμερικάνους για Αμερικάνους. Απαιτεί 486, 8MB RAM (!), αρκετό χώρο στο δίσκο και CD-ROM drive. Ολα τα παιδάκια θα πρέπει λοιπόν να διαθέτουν ένα τέτοιο σύστημα για να τρέξουν το BoB. Γι' αυτό σας λέω: από Αμερικάνους για αμερικάνους...

Η παιδαγωγική "μανία" της Microsoft δεν σταματάει εδώ. Πρόσφατα ανακοίνωσε και τη διάθεση του Easyball (ή κάπως έτσι), ενός trackball ειδικά σχεδιασμένου για παιδιά δύο έως έξι χρόνων. Το Easyball αποτελείται από μια τεράααστια μπίλια και ένα τεράααστιο κουμπί για να επιλέγει εύκολα το παιδάκι αυτό που θέλει στον υπολογιστή. Είναι πιθανόν το Easyball να προσφέρεται μαζί με το Explorapedia.

Ποια είναι η προσωπική μου άποψη; Αφήστε τα παιδιά να παίξουν στα πάρκα και τις πλατείες, αφήστε τα να τα δεί και λίγο ο ήλιος. Θα έχουν την ευκαιρία να κλειστούν στο σπίτι, όταν "μπουν στο λούκι" της ζωής. Οχι ,βρε παιδιά, ο υπολογιστής ΔΕΝ είναι ο κόσμος όλος. Τα καημένα τα παιδιά, τι τα περιμένει...

ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΓΙ' ΑΡΚΟΥΔΕΣ

Και για φίδια, ενίοτε. Να δούμε τι θα πει και η εταιρία.

Μας ήρθε ένα γραμματάκι στο περιοδικό, ιδιαίτερα επιθετικό προς μια μεγάλη πολυεθνική εταιρία, όχι μόνον της αγοράς των υπολογιστών αλλά και των οικιακών ηλεκτρονικών συσκευών συνάμα. Δεν αποκαλύπτω ακόμα το όνομα της εταιρίας, διότι ο αρχι(συντάκτης) προτίθεται να τους στείλει το γράμμα για να δούμε και τη δική τους άποψη και αντίδραση. Το γράμμα πιθανότατα θα δημοσιευτεί στο επόμενο τεύχος.

Ξεκινάμε λοιπόν με την παραδοχή ότι τα πράγματα είναι έτσι όπως τα λέει ο αναγνώστης. Ακούστε ιστορία. Πριν από ενάμιση χρόνο, ο αναγνώστης μας αυτός αγόρασε έναν 9άπινο εκτυπωτή της εν λόγω εταιρίας, στην τιμή των 50.000 δρχ. Σ' αυτό το διάστημα, όλα καλά και κανένα πρόβλημα δεν είχε. Ωσπου απέκτησε. Ο εκτυπωτής αρνιόταν να λειτουργήσει. Ο αναγνώστης μένει σε μεγάλη επαρχιακή πόλη και είχε αγοράσει τον εκτυπωτή από τοπικό μαγαζί. Επιστρέφει λοιπόν, τα

> ***Αφήστε τα παιδιά να παίξουν στα πάρκα και τις πλατείες, αφήστε τα να τα δεί και λίγο ο ήλιος.***

Χριστούγεννα, τον εκτυπωτή στο μαγαζί για επισκευή και, με τη σειρά του, το μαγαζί στέλνει τον εκτυπωτή στην αντιπροσωπία στην Αθήνα. Μέχρι εδώ, όλα καλά. Από εδώ και πέρα αρχίζουν τα ευτράπελα. Η αντιπρόσωπος εταιρία ούτε καν μπήκε στον κόπο να πάρει τον χαλασμένο εκτυπωτή από τη μεταφορική εταιρία, με αποτέλεσμα να παραμείνει ανλεγγιχτος στην αποθήκη μέχρι το Πάσχα! Μετά από επίμονα τηλέφωνα του αναγνώστη και του μαγαζιού, ο εκτυπωτής έφτασε τελικά στο service της εταιρίας. Εδώ είναι και το "κλου" της υπόθεσης. Το service ζήτησε 100.000 δρχ. (αν είναι δυνατόν) για να επισκευάσει τον εκτυπωτή, τον εκτυπωτή που κόστιζε 50.000 δρχ. πριν από ένα χρόνο και σήμερα δεν θα πρέπει να κοστίζει πάνω από 40.000 δρχ. Μιλάμε για 9πινο εκτυπωτή, πόσο πια να κοστίζει;

Είμαι εξαιρετικά περίεργος να δω τι θα γίνει με την υπόθεση αυτή. Είμαι σίγουρος ότι ο αρχισυντάκτης θα δημοσιεύσει το γράμμα, άσχετα αν η αντιπρόσωπος εταιρία απαντήσει ή όχι σε αυτά που της καταλογίζονται.

Ο αναγνώστης αυτός πιστεύω ότι διάλεξε τον πιο κατάλληλο τρόπο για την εξυγίανση της δύσμοιρης ελληνικής αγοράς Πληροφορικής και για την βελτίωση της ποιότητας των υπηρεσιών που προσφέρονται στον πελάτη από την όποια εταιρία θέλει να ονομάζεται "αντιπρόσωπος". Αντιπρόσωπος δεν είναι εκείνος που έχει αναλάβει μόνο την πώληση του προϊόντος, αλλά και την αμέριστη υποστήριξη του πελάτη μετά την πώληση. Ο καλύτερος τρόπος για να βελτιώσουμε τις υπηρεσίες που παρέχονται από τις εταιρίες, πάντα κατά την προσωπική μου άποψη, είναι να "ξεμπροστιάζουμε" αυτές που δεν κάνουν καλά τη δουλειά τους. Επειδή όμως δεν θέλουμε να κατηγορήσουμε άδικα κανένα, θα περιμένουμε την απάντηση της συγκεκριμένης εταιρίας στο γράμμα αυτό. Διότι τα πράγματα μπορεί να μην είναι έτσι ακριβώς όπως τα λέει ο αναγνώστης. Δεν λέω ότι μας είπε ψέματα, απλώς μπορεί να μη μας είπε όλη την αλήθεια...

ΝΤΙΡΛΙ-ΝΤΙΡΛΙ

Αφήστε τις απδίες και πιάστε τις παραλίες!

Το ξέρω ότι δεν τα πάω καλά από στιχάκια, αλλά πιστεύω ότι το πιάσατε το υπονοούμενο. Το καλοκαίρι έφτασε και πολλοί από εσάς, όταν κυκλοφορήσει το τεύχος αυτό, θα έχετε άπειρο χρόνο στη διάθεσή σας. Μην διανοηθείτε να κλειστείτε στο σπίτι μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή. Είπαμε, καλοί οι... γκομπιούτερς (όπως λέει και ένας φίλος) αλλά με μέτρο. Α! Και μην πετύχω κανέναν σε παραλία αγκαλιά με το laptop!

Οσο για τους λιγότερο τυχερούς, για τους οποίους οι διακοπές αργούν ακόμα, υπομονή. Τι είναι λίγες μέρες μπροστά στην αιωνιότητα...

Αν σας απασχολεί τίποτ' άλλο να μου το πείτε, ε; Γράψτε μου στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού...

Master

■

PC ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Η στήλη αυτή αποτελεί μια ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες του PC Master. Είμαστε ανοικτοί σε προτάσεις και απορίες, παράπονα και παρατηρήσεις. Και μην ξεχνάτε: Απαντάμε σε ΟΛΑ σας τα γράμματα, εύκολα ή δύσκολα, φιλικά ή εχθρικά, έξυπνα ή κοινότοπα. Μην το σκέφτεστε. Γράψτε μας.



PATRIKOS FUN CLUB

Αγαπητό PC MASTER,

Οι τελευταίες σας ανεύθυνες και ασυνείδητες πράξεις μας ανάγκασαν να προβούμε σε αυτό το γραπτό αίτημα διαμαρτυρίας. Τα ανωτέρω αφορούν στην απαράδεκτη αμέλεια που δείχνετε στη φροντίδα των δισκετών που συνοδεύουν το περιοδικό και την εγκληματική αύξηση της τιμής του περιοδικού.

Κατά κύριο λόγο αναφερόμαστε στην ανεύρεση καταστρεπτικών ιών και συγκεκριμένα στον ιό Michelangelo που βρέθηκε σε τρεις δισκέτες σας! Η έρευνα έγινε με δύο διακεκριμένα προγράμματα του χώρου, το Microsoft Antivirus και το Scan & Clean της Mcaffe (σε πρόσφατες εκδόσεις). Το γράμμα θα είχε γραφτεί έτσι κι αλλιώς, όμως αυτό που χειροτερεύει την κατάσταση είναι ότι πάνω στις δισκέτες σας αναγράφεται με εγκληματική αμέλεια: "Virus checked" λες και είναι προκήρυξη τρομοκρατικής οργάνωσης (κανονικά θα έπρεπε να λέει "Virus not checked").

Υποτιμάτε τις γνώσεις αγγλικών μας ή μήπως τη νοημοσύνη μας; Ξέρουμε πως ο έλεγχος των δισκετών απαιτεί πολύ χρόνο όμως ως μόνιμοι αναγνώστες του περιοδικού απαιτούμε έναν πιο ευσυνείδητο έλεγχο των δισκετών.

Στη συνέχεια θα θίξουμε ένα θέμα που βρίσκεται στις καρδιές πολλών συναναγνωστών μας. Οπως θα καταλάβατε αναφερόμαστε στην αύξηση της τιμής του περιοδικού (όχι και χιλιάρικο, βρε παιδιά!!!). Σε αυτό το γράμμα εσωκλείουμε και τις προτάσεις, ειρηνικές λύσεις των προβλημάτων:

α) Θεωρούμε καλοδεχούμενη μία αύξηση των διαφημίσεων αν αυτή συνοδεύεται από μία ανάλογη αύξηση της ύλης.

β) Ζητάμε και την αλλαγή δισκέτας με μία 1.44MB χωρίς αυτό να σημαίνει και ανάλογη αύξηση της τιμής που με τη δική σας λογική θα φτάσει αισίως τις 2.500 δρχ.!!!

Ευχαριστούμε για την υπομονή και ελπίζουμε σε δημοσίευση.

Δύο αγανακτισμένοι και φανατικοί αναγνώστες του PC-MASTER.

Φιλικά,

Air Baron και Dr Zed

ΥΓ Με ευτυχία ανακοινώνουμε στον κύριο αρχισυντάκτη την ίδρυση του πρώτου "PATRIKOS FAN CLUB", που ήδη αριθμεί 11 μέλη(!!!!-????)

ΠΑΤΡΙΚΟ, θυμήσου, είμαστε μαζί σου...

Αγαπητοί φίλοι, Air Baron και Dr Zed

Ευχαριστούμε για την ευκαιρία που μας δίνετε να τονίσουμε για μία ακόμη φορά ότι οι δισκέτες μας πράγματι ελέγχονται για ιούς και είναι 100% Virus Free - τουλάχιστον όσο virus free επιτρέπει η υπάρχουσα τεχνολογία, τα πιο πρόσφατα δηλαδή αντιβιοτικά προγράμματα. Η δισκέτα ελέγχεται ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ με τα εξής αντιβιοτικά: Mcafee 117, Mcafee 2.x (στο συγκεκριμένο τεύχος θα πρέπει να ήταν το 2.14), Central Point Antivirus, Norton Antivirus 3, F-PROT, Dr Solomon's Antivirus Toolkit.

Το πρόβλημα πιθανόν είναι δικό σας (ή όποιου σας έδωσε τις δισκέτες) και θα πρέπει να κάνετε έναν έλεγχο στα μηχανήματά σας. Αλλωστε, εάν οι δισκέτες μας είχαν ιούς, θα είχαν "σπάσει" τα τηλέφωνα του περιοδικού από αναγνώστες που θα διαμαρτύρονταν για το συγκεκριμένο θέμα. Δεν μπορεί να είχαν τον ιό μόνο οι δικές σας δισκέτες!!

Οσο για την αύξηση της τιμής του περιοδικού, αυτή κρίνεται αναγκαία υπό ορισμένες προϋποθέσεις και γίνεται ΜΟΝΟ όταν δεν μπορούμε να κάνουμε διαφορετικά (γνωστοί λόγοι εξόδων του

περιοδικού μάς αναγκάζουν πάντα, όπως και αυτή τη φορά, να οδηγηθούμε σε αύξηση της τιμής του, όσο κι αν προσπαθήσαμε για το αντίθετο). Για μία ακόμη φορά ζητούμε τη κατανόησή σας...

Τέλος, σχετικά με το αίτημά σας για αλλαγή της δισκέτας, θα σας ζητήσουμε να την υπομείνετε για ακόμη ένα τεύχος, αφού από το Σεπτέβριο θα είναι απίθανο να μην έχει αντικατασταθεί από δισκέτα 1.44MB.

ΥΓ Ε, αυτό πια! Το έλεγα στον Γιάννη και δεν το πίστευε...

CD-R

Ξάνθη, 3-5-95
Αγαπητό PC MASTER,

Είμαι ο αναγνώστης του τεύχους 55 που έκανε τις ερωτήσεις περί SoundBlaster. Τώρα θα ήθελα να σε ρωτήσω ολίγα περί CD-R και επιταχυντές οθόνης.

Με την ευκαιρία, τα γνωστά συγχαρητήρια για την άριστη και καλά δομημένη ύλη σου. Αρχίζουμε...

α) Ελεγα να πάρω για το καλοκαίρι ένα CD-ROM, αλλά είδα σε ένα περιοδικό ένα CD-R που έκανε 150.000!! Φυσικά, όταν οι τιμές κατέβουν κάτω από τις 100.000, θα γίνει χαμός και θα αχρηστευτούν όλα τα CD-ROM. Πιστεύεις ότι θα υπάρξει τέτοια εξέλιξη; Αξίζει να περιμένω ως τότε;

β) Τα IDE CD-ROM drives λειτουργούν και χωρίς software drivers όπως ένας σκληρός δίσκος ή μία μονάδα δισκέτας; (Είδα ότι τα ISA CD-ROM drives, χωρίς τους drivers τους δεν "υπάρχουν" για το σύστημα, δηλαδή δεν τα "βλέπει" ο υπολογιστής.)

γ) Ενας επιταχυντής οθόνης απαλλάσσει ΤΕΛΕΙΩΣ τον επεξεργαστή από τη διαχείριση της οθόνης, όπως τα custom chips της AMIGA ή τα blitters των παιχνιδομηχανών;

Χρειάζεται ειδικό software για να γίνει αυτό εκτός από την κάρτα; Την εκμεταλλεύονται όλα τα προγράμματα εκτός των Windows (π.χ. το DOS, απαιτητικά παιχνίδια όπως Doom, demos με γραφικά κ.λπ.); Θα υπάρξει μεγάλη διαφορά στην απόδοση; Είναι οι επιταχυντές συμβατοί και με παλιά video modes (cga, ega, hercules κ.λπ.); Θα συνεχίσουν και τότε να δουλεύουν ως επιταχυντές ή απλώς θα απεικονίζουν τα γραφικά; Τέλος, θα έχουν συμβατότητα με τα ελληνικά fonts (χωρίς να χρειάζονται software drivers); Και αν η παλιά κάρτα γραφικών έχει επάνω της τον IDE controller και τις διάφορες θύρες και πρέπει να βγει για να λειτουργήσει ο επιταχυντής;

Ειλικρινά, ελπίζω να μη σας κούρασα με τις ερωτήσεις μου.
Φιλικά,
Βίκτωρ Επιτρόπου

Αγαπητέ φίλε, Βίκτωρ
Αφού σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια θα περάσουμε στις ερωτήσεις σου.

α) Δυστυχώς, θα σε στεναχωρήσω, αλλά μάλλον κάνεις λάθος. Πιθανώς κάτι άλλο θα είδες και θα μπερδεύτηκες (ίσως κάποια διαφήμιση για mini disk). Οι τιμές στα CD-R παραμένουν ακόμα σε υψηλά επίπεδα και κυμαίνονται στις 500.000 και άνω!! Οπως κατάλαβες, είναι αρκετά μακρύς ο δρόμος για κάτι τέτοιο...

β) Φυσικά και χρειάζονται ειδικούς drivers τα IDE CD-ROMs (για παράδειγμα, cdmke.sys).

γ) Οχι, δεν απαλλάσσει τελείως τον επεξεργαστή, απλώς αναλαμβάνει ορισμένες λειτουργίες. Πάντα χρειάζεται ειδικό software (drivers). Στο DOS κάθε εφαρμογή χρειάζεται τους δικούς της drivers, ενώ στα Windows έναν driver τον εκμεταλλεύονται όλες οι εφαρμογές που τρέχουν κάτω από αυτά. Η απόδοση εξαρτάται από τον επιταχυντή. Υπάρχουν επιταχυντές μεγάλης και μικρής απόδοσης. Ναι, υπάρχει συμβατότητα με τα περισσότερα modes γραφικών. Προβλήματα ίσως παρουσιαστούν σε modes της Hercules ή της XGA, αλλά είναι μάλλον απίθανο κρίνοντας από την περιορισμένη χρήση αυτών των προτύπων σήμερα. Θα απεικονίζουν γραφικά χωρίς επιτάχυνση. Οσο για τα ελληνικά, εξαρτάται από το αν ο κατασκευαστής ή ο προμηθευτής έχουν βάλει το ανάλογο τσιπάκι ελληνικών στη ROM της κάρτας, οπότε δεν χρειάζεσαι software, αλλιώς... Αν και μου φαίνεται περίεργο η κάρτα γραφικών να περιλαμβάνει όλα αυτά που αναφέρεις, ωστόσο στην περίπτωση αυτή δεν χρειάζεται να βγει, απλώς να απενεργοποιηθεί.

MONKEY ISLAND

Αγαπητό PC MASTER,
Συγχαρητήρια για την πολύ καλή και αντικειμενική σου ύλη. Είμαι κάτοχος ενός 386DX/40 MHz, 1MB VGA, 8MB RAM και έχω DOS 6.2.

α) Τι είναι η συμβατική μνήμη;

β) Το παιχνίδι 7th Guest πόση ελεύθερη base memory απαιτεί; Επίσης, πόση απαιτεί το Myst και πόση το Doom;

γ) Πόσα χρόνια ακόμα πιστεύεις ότι θα αντέξει ο 386DX/40;

δ) Είναι αλήθεια ότι το Myst τρέχει στα Windows; Αν ναι, είναι αρκετά γρήγορο στον επεξεργαστή μου;

ΥΓ1 Monkey island, ολέ!!

ΥΓ2 Το Doom θέλει XMS ή EMS;

Με εκτίμηση,
Χριστόφορος Τσακαρισιάνος
Μιχ. Γρηγορίου 31, Παπάγου



PC ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλε Χριστόφορε,
Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

α) Συμβατική είναι η μνήμη από 0 - 640KB. Είναι η περιοχή προς την οποία "βλέπει" άμεσα το DOS και όπου εγκαθιστά τα προγράμματά σου, εκτός και το προσδιορίσεις εσύ διαφορετικά.

β) Το 7th Guest απαιτεί 2MB RAM, ενώ το Myst και το DOOM 4MB. Οσο για την base memory, όσο περισσότερη τόσο καλύτερα (εκτός από το Myst, το οποίο είναι πρόγραμμα για περιβάλλον Windows και δεν ασχολείται με base, extended και expanded).

γ) Ενας υπολογιστής αντέχει για όσο χρόνο εξυπηρετεί τις ανάγκες σου. Εχω φίλους που ακόμα χρησιμοποιούν 286 και τους εξυπηρετεί! Τώρα, αν εννοείς τα παιχνίδια, μια ματιά στις απαιτήσεις των νέων παιχνιδιών θα σου δείξει την αντοχή των 386 (πολύ περιορισμένη κατά την άποψή μου).

δ) Ναι, είναι πρόγραμμα που τρέχει σε περιβάλλον Windows και θα τρέξει ικανοποιητικά στον επεξεργαστή σου.

ΥΓ2 Το Doom κανονικά θέλει XMS, αλλά θα τρέξει και με EMS.

WINDOWS 3.11 & DOS 6.22

Αγαπητό PC MASTER,
Συγχαρητήρια για το περιοδικό σας και για την έως τώρα σκληρή δουλειά σας. Είμαι ένας αρκετά νέος αναγνώστης που διαβάζω ανελλιπώς τα τεύχη σας από το τεύχος 58. Λοιπόν, ας έρθουμε στο θέμα μας.

α) Εχω έναν υπολογιστή τριών χρόνων 386SX/25 με 2MB RAM, 230MB HD και μία οθόνη VGA. Θέλω να αγοράσω το πρόγραμμα των Windows 3.11 καθώς και το πρόγραμμα DOS 6.2, αλλά δεν είμαι σίγουρος αν ο υπολογιστής μου μπορεί να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις αυτών των δύο προγραμμάτων. Εσύ τι λες, μπορεί;

β) Επειδή ενδιαφέρομαι να αγοράσω καινούριο υπολογιστή, θα ήθελα να μου προτείνεις μερικούς από 486DX2/66 - 486DX4/100 για τιμές (χωρίς ΦΠΑ) μέχρι και 280.000 δρχ., γιατί στα περιοδικά σας -χωρίς παρεξήγηση- δεν βάζετε πολλά περί υπολογιστών.

γ) Επειδή του χρόνου μπαίνω στο Λύκειο με την ειδικότητα του προγραμματιστή Η/Υ θα ήθελα να μου προτείνεις μερικά βιβλία καθώς και προγράμματα για πρωτάρηδες, για να μπορέσω να μπω στα κόλπα το επαγγέλματος.

δ) Ποια κάρτα θα ήταν προτιμότερο να πάρω όσον αφορά: i) στην τιμή ii) στις δυνατότητες σύνδεσης και εφαρμογής iii) στην ποιότητα; Μία SoundBlaster 16 Multi CD, μία SoundBlaster 16 Value ή μία SoundBlaster Pro Value;

ΥΓ1 Συγγνώμη για τη φλυαρία, ελπίζω να μου απαντήσετε όσο πιο γρήγορα γίνεται, ώστε να δω τι μπορώ και τι με συμφέρει να κάνω.

ΥΓ2 Συνεχίστε την προσπάθεια.

Ευχαριστώ πολύ.
Ο φίλος σας,
Σιδηρός Κώστας

Φίλε Κώστα,
Καταρχήν, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

α) Ο υπολογιστής που έχεις μπορεί να τρέξει και το DOS 6.2 αλλά όχι και τα Windows 3.11. Τα Windows 3.11 (for workgroups) τρέχουν σε 386 enhanced mode και είναι λίγο πιο απαιτητικά από τα 3.1 στο θέμα της μνήμης. Τα 4MB είναι απαραίτητα.

β) Δυστυχώς, δεν μπορούμε να σου προτείνουμε εμείς κάποιον ή κάποιους υπολογιστές από τους τύπους που ζητάς, οι τιμές των οποίων κυμαίνονται στα επίπεδα που ανέφερες (280.000 δρχ.). Θα πρέπει να κάνεις μια βόλτα στα μαγαζιά και να διαλέξεις τον κατάλληλο σύμφωνα με τις δικές σου απαιτήσεις.

γ) Επειδή ως προγραμματιστής θα ασχοληθείς με γλώσσες προγραμματισμού θα έλεγα να πάρεις βιβλία για Basic και Pascal, ενώ όσον αφορά σε άλλα βιβλία γενικών γνώσεων αγόρασε βιβλία για DOS και Windows.

δ) Πάλι θα σε στεναχωρήσω, αλλά κάποιος αγοράζει τα περιφερειακά του ανάλογα με τις απαιτήσεις του. Εμείς, από την πλευρά μας, δεν γνωρίζουμε τις δικές σου απαιτήσεις, ώστε να είμαστε σε θέση να σου προτείνουμε κάποια από τις κάρτες ήχου που ανέφερες στο γράμμα σου. Ωστόσο, εφιστούμε την προσοχή σου στη συμβατότητα με τα παιχνίδια και τις εφαρμογές που σε ενδιαφέρουν. Καλό θα ήταν, δηλαδή, να προμηθευτείς κάποια κάρτα που υποστηρίζεται από τα περισσότερα προγράμματα, ώστε να μην έχεις πρόβλημα στην εγκατάσταση και τη λειτουργία της.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ PC

Αγαπητό PC MASTER,
Ονομάζομαι Γιώργος και είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σου. Καταρχήν, συγχαρητήρια για την πάμπλουτη ύλη σου. Πιστεύω ότι το περιοδικό είναι το καταλληλότερο που θα μπορούσε να διαβάσει ένας αρχάριος ή ένας παμπάλαιος PC user και να μείνει απόλυτα ικανοποιημένος. Και πάλι συγχαρητήρια σε όλους όσοι εργάζονται γι' αυτό το περιοδικό.

Επειδή είμαι αρχάριος, θα ήθελα να ρωτήσω μερικά απλά πράγματα:

α) Ποια εξαρτήματα πρέπει να αγοράσω για να φτιάξω ένα ολοκληρωμένο PC;

β) Μπορώ να βρω ικανοποιητικό PC με τιμή 200.000 - 250.000 δρχ; Ποιες εργασίες θα μπορούσε να κάνει; Θα ικανοποιούσαν ένα μαθητή;

γ) Ενα PC με 4MB RAM είναι πολύ φθηνότερο από ένα αντίστοιχο PC με 8MB RAM;

δ) Τι είναι κάρτα οθόνης; Είναι αναγκαία και πού;

ε) Οθόνη 14" υψηλής ανάλυσης υστερεί κατά πολύ μίας 15";

ζ) Στο τεύχος 60 (σελ. 20) είχες πει ότι γίνεται να σπάσω το σκληρό δίσκο σε δύο μέρη με τη χρήση της εντολής fdisk του DOS. Πώς γίνεται να μην έχει δεδομένα ο δίσκος; Ποια εντολή χρησιμοποιώ; Πώς γίνεται να καταχωρίσω κάποια κείμενα στο 1/2 του σκληρού δίσκου; Υπάρχει κάποια διαδικασία;

Ευχαριστώ προκαταβολικά.
Φιλικά,
Γιώργος

ΥΓ1 Ενας DX2/66 καταναλώνει περισσότερο ηλεκτρικό ρεύμα από ένα DX4/100 ή DX2/80;

ΥΓ2 Ενας υπολογιστής με 4MB RAM και 820MB σκληρό δίσκο είναι καλύτε-

ρος από έναν με 8MB RAM και 420MB σκληρό δίσκο;

❑ Αγαπητέ Γιώργο,

Σε ευχαριστούμε για όλα όσα ανέφερες για το περιοδικό και σε διαβεβαιώνουμε ότι θα προσπαθούμε πάντα για την ικανοποίηση των απαιτήσεων του αναγνωστικού κοινού μας.

α) Θα πρέπει να αγοράσεις motherboard με τον επεξεργαστή επάνω, ένα drive, τροφοδοτικό, το "κουτί" του υπολογιστή, οθόνη και πληκτρολόγιο. Αυτή είναι και η standard configuration για ένα PC. Φυσικά, με τις απαιτήσεις της εποχής χρειάζεται και ένας σκληρός δίσκος, ενώ αν θες multimedia PC, τότε θα χρειαστείς επιπλέον CD-ROM καθώς και μία κάρτα ήχου.

β) Ναι, με αυτό το ποσό μπορείς να αγοράσεις έναν 486 με standard configuration. Θα μπορεί να εκτελεί πολλές εργασίες όπως επεξεργασία κειμένου, σχεδίαση, ψυχαγωγία και πολλά άλλα, και φυσικά θα ικανοποιούσε πλήρως τις απαιτήσεις ενός μαθητή.

γ) Η διαφορά τους κυμαίνεται γύρω στις 38.000 δρχ.

δ) Η κάρτα οθόνης είναι ένα σύνολο κυκλωμάτων μέσα από τα οποία ένας υπολογιστής μπορεί να "δει" ή να διαχειριστεί την οθόνη σου.

ε) Μόνο στο... μέγεθος. Ωστόσο, οι οθόνες 15" είναι νεότερης τεχνολογίας (ενώ μπορείς να βρεις οθόνες 14" κατασκευασμένες αρκετά χρόνια πριν) με όλα τα πλεονεκτήματα που συνεπάγεται αυτό (low radiation, non-interlaced κ.λπ.).

ζ) Φυσικά και μπορείς με την fdisk. Αν έχεις ένα δίσκο 500MB, μπορείς να τον χωρίσεις σε δύο ή περισσότερα τμήματα (partitions), τα οποία θα βλέπεις και σαν δύο διαφορετικούς δίσκους C και D με χωρητικότητα, για παράδειγμα, 250MB ο καθένας. Ωστόσο, θα πρέπει να έχεις υπόψη σου ότι η fdisk δεν αναγνωρίζει δίσκους μεγαλύτερους από 520MB (περιορισμός του DOS). Ετσι, αν έχεις ένα δίσκο, π.χ. 700MB, δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις την fdisk για να δημιουργήσεις δύο partitions των 350MB. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις το ειδικό πρόγραμμα που προσφέρεται μαζί με το δίσκο.

Για να είναι κενός δεδομένων ο δίσκος, θα πρέπει ή να του κάνεις backup ή να είναι καινούριος. Ο λόγος για τον οποίο δεν πρέπει να έχει δεδομένα είναι ότι με τη χρήση της fdisk καταστρέφονται όλα τα περιεχόμενα του σκληρού. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις την εντολή backup του DOS, ώστε να πάρεις αντίγραφο των περιεχομένων του σκληρού σου δίσκου σε δισκέτες. Τέλος, μπορείς να στέλνεις τα αρχεία κειμένου σε όποιο τμήμα του χωρισμένου δίσκου εσύ προτιμάς.

ΥΓ1 Ναι, αλλά η διαφορά κατανάλωσης είναι αμελητέα...

ΥΓ2 Οχι, αν είναι ίδιου τύπου (π.χ. και οι δυο 486DX2/66). Ισως είναι καλύτερο να προτιμήσεις την περισσότερη μνήμη (8MB) από το μεγαλύτερο δίσκο. Προσωπικά, πάντως, προτιμώ το... συνδυασμό τους (8MB RAM και 820MB σκληρός)!

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

INVALID PASSWORD

Αγαπητό περιοδικό PC MASTER, γεια σου. Εχω ένα πολύ μεγάλο πρόβλημα με το PC μου. Πριν από λίγες μέρες είχα γράψει από ένα φίλο μου τα Windows 3.1 και αυτά φαίνεται είχαν ιό, γιατί σήμερα που το άνοιξα δεν είχε τίποτα. Δεν είναι όμως αυτό το πρόβλημα, γιατί το έχω

ξαναπάθει. Βέβαια, την προηγούμενη φορά είχα το drDOS 6.0 και μου έγραφαν αν θέλω να γράψω στο σκληρό δίσκο ή σε δισκέτες. Αυτή τη φορά, όμως, μου έβγαλε μόνο να γράψω σε δισκέτα. Τι μπορώ να κάνω για να φτιάξω το δίσκο μου;

Το άλλο πρόβλημα που έχω είναι ότι ήθελα να βάλω έναν κωδικό για να μπαίνω μόνο εγώ. Πήγα στο setup και έβαλα εκεί όπου έλεγε για κωδικό, always, αλλά δεν μου έδειξε ποιος είναι και εγώ το έκλεισα. Τώρα μου ζητάει κωδικό κι εγώ δεν ξέρω τι να κάνω.

ΥΓ Εχω ένα πρόβλημα με κάποια δισκέτα του περιοδικού τι να κάνω;

Ευχαριστώ,
Ιάκωβος Κουβαράς

Φίλε Ιάκωβε,

Δυστυχώς, το γράμμα σου δεν είναι κατατοπιστικό. Θα μπορούσες να μας είχες δώσει περισσότερες πληροφορίες, ώστε να κατανοήσουμε το πρόβλημά σου και να σε βοηθήσουμε. Κάτι ακόμη. Οταν παίρνουμε δισκέτες από φίλο ή άλλη πηγή, πρώτα τις ελέγχουμε για ιούς και κατόπιν συνεχίζουμε οποιαδήποτε άλλη διαδικασία...

Το πρόβλημα με τον κωδικό μπορεί να επιλυθεί αν βγάλεις για κάποιο χρονικό διάστημα την μπαταρία του υπολογιστή σου (θα πρέπει, όμως, να κάνεις setup το bios από την αρχή), αν φυσικά μπορεί να αποσυνδεθεί εύκολα. Σε περίπτωση που κάτι τέτοιο δεν γίνεται και η μπαταρία σου είναι κολλημένη στη motherboard, θα πρέπει να αποταθείς στην αντιπροσωπία του υπολογιστή σου για να αποσυνδέσουν τη μπαταρία ή να "ξεφορτίσουν" το bios. Ποτέ μην παίζεις με κάτι στον υπολογιστή σου αν δε το ξέρεις ή αν δεν στο δείξει κάποιος με περισσότερη πείρα!!

Θα πρέπει να στείλεις τη δισκέτα στα γραφεία του περιοδικού για αντικατάσταση, εσωκλείοντας και ένα γραμματόσημο.

AMIGA EMULATOR

Κύριοι,

Αγοράζω το περιοδικό σας εδώ και αρκετούς μήνες, αλλά είναι η πρώτη φορά που χρειάστηκε να σας γράψω.

Αξίζετε θερμών συγχαρητηρίων για το όλο έργο που επιτελείτε, αλλά θα ήταν καλύτερα αν βάζατε δισκέτα High Density αντί Double Density (ή ακόμα καλύτερα CD ROM DISK έστω κι αν ακριβύνει ακόμα λίγο η τιμή του περιοδικού για να είσαστε και πιο "in"... Ζητάω πολλά, έτσι δεν είναι;

Θα ήθελα τη βοήθειά σας γιατί εσείς κατέχετε πιο πολλά από εμένα στα παιχνίδια και όχι μόνο...

Εχω βρει από την Αμερική (ή τουλάχιστον έτσι μου είπαν) μια δισκέτα copy ενός προγράμματος που λέγεται "Amiga Emulator". Ο υπολογιστής μου είναι 486DX2/50 με 16MB RAM, Vesa Local Bus και κάρτα οθόνης PCI. Το προγραμματάκι αυτό δεν δουλεύει, όχι μόνο στο δικό μου computer αλλά σε όλα τα 486 που έχω δοκιμάσει.

Ισως, όταν έγινε η αντιγραφή της δισκέτας από τον πρώτο που την είχε κάνει, δεν είχε γίνει copy κάποιο κρυφό αρχείο. Μήπως ξέρετε πού μπορώ να βρω αυτό το προγραμματάκι ολόκληρο, Original ή μη (δεν με πειράζει), και αν ναι, ποια είναι η τιμή του;

Ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Χριστοφίδης Κώστας

Αγαπητέ Κώστα,

Καταρχήν, χαιρετίσματα στην πανέμορφη Κύπρο μας. Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και για την υποστήριξη. Η δισκέτα, καλώς εχόντων των πραγμάτων, από το Σεπτέβριο θα είναι 1.44, σε ό,τι αφορά όμως την αντικατάστασή της από CD, την απάντηση -τουλάχιστον για την ώρα- την έδωσες μόνος σου...

Εχουμε δει και εμείς μερικά Amiga emulators, αλλά δεν τα κρίναμε και πολύ αξιόπιστα, καθώς παρουσιάζουν αρκετά προβλήματα! Δυστυχώς, η δισκέτα που μας έστειλες ήταν κατεστραμμένη και δεν διαβαζόταν με τίποτα όσο κι αν προσπαθήσαμε να την κάνουμε να τρέξει (κατά πάσα πιθανότητα υπέστη ζημιά κατά τη μεταφορά). Επίσης, δεν μπορούμε να σε βοηθήσουμε για να βρεις ένα ανάλογο πρόγραμμα! Αν, όμως, πέσει στην αντίληψή μας κάτι καλό, σίγουρα θα το δεις και review μέσα από τις σελίδες του περιοδικού.

CD-ROM & MODEMS

Αγαπητό μου PC MASTER,

Είμαι σχετικά παλιός αναγνώστης, αλλά για πρώτη φορά παίρνω το θάρρος να σου γράψω. Εχω έναν PC 386DX, 4MB RAM, 300MB HD, 1FDD 1.44MB, 1FDD 360KB, VGA Color Monitor 256 και Printer Star Lc 100 colour. Οι απορίες μου αφορούν στα συστήματα multimedia και τα modems.

α) Θέλω να εγκαταστήσω κάποιο CD-ROM drive στον υπολογιστή μου. Τι άλλο εκτός από το CD-ROM χρειάζεται να πάρω, π.χ. κάρτα ήχου; Εσύ τι μου προτείνεις να πάρω και πόσο υπολογίζεις ότι θα μου κοστίσουν όλα μαζί;

β) Σκέφτομαι να εγγραφώ σε μία βάση πληροφοριών, δηλαδή σε κάποιο δίκτυο. Ποιο πιστεύεις ότι είναι το καλύτερο για τη Μακεδονία, και συγκεκριμένα τη Θεσσαλονίκη, όπου και μένω μόνιμα;

γ) Τα modems που κυκλοφορούν στην αγορά είναι καλά; Ποιο μου προτείνεις; Η χρέωση είναι τσουχτερή από τον ΟΤΕ και ειδικά για μένα που έχω ψηφιακή τηλεφωνική γραμμή;

Ευχαριστώ για την υπομονή και ελπίζω να μη σε κούρασα.

Με αγάπη από τη Θεσσαλονίκη,

Ακης Πλιάκας

ΥΓ Συμφωνώ με την άποψη ενός φίλου ότι η δισκέτα πρέπει να γίνει 1.44MB!

Φίλε Ακη,

α) Αν θες να φτιάξεις ένα multimedia PC, τότε είναι αναγκαία η αγορά μίας κάρτας ήχου. Ωστόσο, δεν μπορούμε να σου προτείνουμε μία συγκεκριμένη κάρτα, γιατί θα πρέπει να διαλέξεις κάποια της οποίας η σχέση απόδοσης προς τιμή θα ικανοποιεί εσένα. Μια βόλτα στα μαγαζιά της Θεσσαλονίκης θα σε βοηθήσει αρκετά.

β) Κατά τη γνώμη μας είναι η CompuLink, η οποία διαθέτει κόμβο στη Θεσσαλονίκη και έτσι θα μειώσεις κατά πολύ τα τηλεφωνικά τέλη σύνδεσης με μια βάση, για παράδειγμα, στην Αθήνα. Επίσης, μέσω της Com-

puLink θα μπορείς να συνδεθείς τόσο με τον κόμβο της στην Αθήνα με το ίδιο κόστος όσο και με το Internet με κάποια πρόσθετη -αλλα μικρή- επιβάρυνση.

γ) Στην αγορά κυκλοφορούν αρκετά καλά modems. Θα σου προτείναμε να αγοράσεις ένα modem με ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων στα 14.400 baunds, ταχύτητα αρκετά καλή για τα σημερινά standards. Βέβαια, αν αντέχει η τσέπη σου μπορείς να πάρεις και modem στα 28.800. Η χρέωση του ΟΤΕ θα είναι ίση με αυτή ενός τοπικού τηλεφωνήματος, με χρωνοχρέωση φυσικά.

ΥΓ Και εμείς συμφωνούμε :)

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

BBS

Αγαπητό PC MASTER,
Στην παρουσίαση του τεύχους 44 (Οκτώβριος 1993) στο άρθρο "Ελληνικά on-line συστήματα" παρουσίασες έναν εκτενή κατάλογο των BBSs της Αθήνας. Εκανες, επίσης, μια παράκληση προς τους αναγνώστες για να ερευνήσουν κατά πόσο αυτός ο κατάλογος ανταποκρινόταν στην πραγματικότητα.

Υστερα από περίπου δύο χρόνια, και αφού ερεύνησα τη λίστα αυτή, σου παραθέτω έναν κατάλογο με τις 10 BBSs που λειτουργούν σήμερα. Ολες οι άλλες έχουν ήδη κλείσει.

Από την περιήγησή μου στις παρακάτω BBSs είδα ότι έχουν αυξημένο αριθμό συνδρομητών που σε πολλές περιπτώσεις ξεπερνά τους 500. Προσφέρουν δε upload/ download, υπηρεσία ταχυδρομείου, συνομιλία, πρόσβαση σε πληροφορίες και κάποια παιχνίδια. Οι BBSs αυτές είναι πολύ εύκολα προσβάσιμες τις νυχτερινές ιδίως ώρες.

Η πρόσβαση γίνετε αφού ζητηθούν τα στοιχεία του χρήστη και δίνεται ένα minimum security level, το οποίο μπορεί ο χρήστης να αυξήσει εάν ζητήσει την επίσημη επιβεβαίωση (verification) των στοιχείων του από τη βάση.

Στο ελάχιστο level δίνεται πρόσβαση 6-10 ή και 15 λεπτών και κάποιο ελάχιστο επίσης όριο download, ενώ σε άλλες περιπτώσεις το όριο download είναι ελεύθερο ακόμη και σε μη καταχωρισμένους επίσημα χρήστες.

Επιτρέπεται συνήθως πρόσβαση σε κάποιον χρήστη μία φορά κάθε μέρα, εκτός από κάποιες εξαιρέσεις. Εντύπωση μου έκανε όταν ψάχνοντας στον κατάλογο των χρηστών βρήκα χρήστες από Ρόδο, Θεσσαλονίκη, Γιάννενα και άλλες πόλεις της Ελλάδος!!

Αυτό που λείπει είναι μία αρχική οθόνη που θα πληροφορεί το χρήστη για τον τρόπο χρέωσής του και το ποσό καθώς και κάποιο τηλέφωνο (voice) με το οποίο θα μπορούσε κάποιος να πληροφορηθεί περισσότερα για τη συνδρομή ή την πληρωμή.

Γενικά, ο χώρος των BBSs παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον. Θα παρακαλούσα αν γνωρίζεις κάποιες νέες BBSs να τις ξανα-αναφέρεις.

Ευχαριστώ πολύ,
Gavros Power 7

Αγαπητέ Gavre,
Η έρευνα που έκανες ήταν πάρα πολύ καλή. Μόνο που σε κάποιο σημείο θα διαφωνήσω.

Οι BBSs αυτές που αναφέρεις είναι ερασιτεχνικές BBSs και κατά τη γνώμη μου δεν θα ήταν σωστό οι sysops να δώσουν και τηλέφωνο (άλλωστε πολλές είναι και μη κερδοσκοπικές), καθώς αρκετοί θα περνούν καθημερινά και -στην κυριολεξία- θα τους ζαλίζουν. Ας μην ξεχνάμε δε ότι οι άνθρωποι αυτοί ίσως είναι εργαζόμενοι. Καταλαβαίνεις...

Συμφωνώ εξάλλου για τις κερδοσκοπικού χαρακτήρα! Το περιοδικό μας/σας σε πρόλαβε και ήδη έχουμε στα σκαριά μια τέτοιου είδους έρευνα που θα δημοσιευτεί σε κάποια από τα επόμενα τεύχη. Υπομονή, λοιπόν..

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

PRINCE OF YOLKFOLK

Γεια σας,
Ονομάζομαι Μαρία και είμαι φανατική αναγνώστρια από τότε που αγόρασα το computer μου (Ιούλιος 94). Βρίσκω το περιοδικό σας πολύ ενδιαφέρον, γιατί παρέχει πληροφορίες και συμβουλές και στον τομέα προγραμματισμού αλλά και όσον αφορά στα παιχνίδια, πράγμα που το κάνει περισσότερο πλούσιο σε ύλη και αναγνωσιμότητα.

Τα παιχνίδια είναι ο λόγος που σας γράφω... Εχω μερικές απορίες σχετικά με μερικά από αυτά που έχω βρει σε δισκέτες σας και θα σας παρακαλούσα να μου λύσετε μερικές απορίες. Καταρχήν, να σας πω ότι το μηχάνημά μου είναι ένας Altec 486/40 με 4MB RAM, 210MB HD και φυσικά Windows 3.1, δεν έχω joystic και το mouse μου λειτουργεί μόνο σε περιβάλλον Windows.

Στη δισκέτα του τεύχους 55 δεν έχω καταφέρει να παίξω το παιχνίδι Supaplex. Δηλαδή, ενώ ξεκινάει κανονικά από κει και πέρα δεν κινείται τίποτα στον πίνακα επιλογών! (Υποθέτω ότι φταίει το mouse που δεν τρέχει εκτός windows.)

Στη δισκέτα του τεύχους 56 (η οποία κατά τη γνώμη μου ήταν πολύ καλή), το παιχνίδι Invasion of the Mutant Bats of Doom είναι φοβερό, το ίδιο και το Prince of Yolkfolk. Στο τελευταίο έχω κολλήσει (και μαζί με μένα μία ολόκληρη τάξη σεμιναρίου υπολογιστών!!) στο σημείο όπου έχει πάρει την άρπα από τον Αγιο Πέτρο, πήρε το μαγικό τυρί, τρόμαξε με το φλούφλη το τέρας, μπήκε στο κάστρο πήρε το σάντουιτς, τη μηχανή και το κλειδί, έδωσε τη μηχανή στο Βαρκάρη και μετά; Που χρησιμοποιούνται τα άλλα δυο αντικείμενα και πώς ανεβαίνουμε στον πύργο όπου υπάρχει η τανάλια; Σας παρακαλώ, σε αυτό ειδικά το θέμα να μου απαντήσετε, γιατί έχω φτάσει να ονειρεύομαι ακόμα και στον ύπνο μου πιθανές λύσεις!

Τέλος, στη δισκέτα του τεύχους 58 όλα τα παιχνίδια είναι ενδιαφέροντα. Το Tubular Worlds, όμως, δεν κινείται με πλήκτρα από το πληκτρολόγιο; (Μιλάμε όμως για τρομερά γραφικά!) Το Pool for Windows, ενώ έχει ωραίο στιλ, είναι φοβερά αργό. Φταίει το μηχάνημά μου;

Θα σας παρακαλούσα να μου απαντήσετε σύντομα. Τελειώνοντας να σας πω ότι στο θέμα του Computer-οσκόπιου πέσατε διάνα! Το ζώδιό μου είναι ιχθύς και κατά περίεργη συνήθεια κάθε πρωί που ανοίγω τον υπολογιστή μου συνηθίζω να τον καλημερίζω περιμένοντας (μάταια) απάντηση! Δείγματα σχιζοφρένειας αλλά ίσως και μεγάλης οικειότητας!

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων για την απάντηση.

Φιλικά,
Μαρία

❑ Αγαπητή Μαρία,
Χαιρόμαστε που και στη νησιωτική Ελλάδα υπάρχουν άνθρωποι που αγαπούν τους υπολογιστές. Επίσης, σε ευχαριστούμε για τα πολύ καλά σου λόγια και την υποστήριξή. Το πρόβλημα που αντιμετωπίζεις με το mouse θα λυθεί με κάποιον mouse driver που θα πρέπει να προμηθευτείς από τον dealer της γειτονιάς ή από όπου τέλος πάντων αγόρασες τον υπολογιστή σου. Λογικά, πάντως, θα πρέπει να διαθέτεις ήδη έναν τέτοιο driver για DOS, πιθανότατα στις δισκέτες που συνοδεύουν το mouse. Μπορείς ακόμα να χρησιμοποιήσεις τον driver mouse.com (στο autoexec.bat) ή mouse.sys (στο config.sys), οι οποίοι θα πρέπει να βρίσκονται είτε στο directory του DOS είτε σε αυτό των Windows.

Το pool είναι πράγματι αργό σε 386, καθώς κάνει ευρεία χρήση του μαθηματικού συνεπεξεργαστή. Ωστόσο, σε 486 δεν θα έπρεπε να αντιμετωπίζεις πρόβλημα...

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ

Αγαπητό PC MASTER,
Είμαι ένας από τους χιλιάδες αναγνώστες σου σε όλη την Ελλάδα. Πριν αρχίσω, θέλω να σας συγχαρώ για την πλούσια ύλη σας και τη δουλειά σας που καθηλώνει κάθε αναγνώστη. Είμαι κάτοχος ενός 386SX/25MHz με 4MB RAM, VGA έγχρωμη οθόνη, CD-ROM Sony Double Speed καθώς και μία κάρτα ήχου Creative Labs 16bit.

α) Θεωρείς ικανοποιητικό το σύστημά μου; (Πλάκα κάνω.)

β) Θεωρείς καλή την επιλογή μου σε 486DX2/66. Αν όχι, τι μου προτείνεις;

γ) Τα 4MB RAM που διαθέτω δεν είναι αρκετά και το ξέρω. Πόσα μου προτείνεις να τα κάνω;

δ) Πόσο θα μου κοστίσει η αναβάθμιση αυτή (486DX2/66 με 8MB RAM);

ε) Μπορείς να δημοσιεύσεις ένα πρόγραμμα-παιχνίδι πάνω σε QBasic 5.0, το οποίο να μου δίνει τη δυνατότητα να κινώ ένα ανθρωπάκι με τα βελάκια, το οποίο να συλλέγει κάτι σαν νομίσματα και μόλις μαζέψει 3 να βγάζει μήνυμα ότι κέρδισε;

στ) Σε παρακαλώ πολύ δημοσίευσε τα tips για το Prince of Percia 2. Το ξέρω ότι τα έχεις δημοσιεύσει, αλλά ξαναδημοσιευσέ τα σε παρακαλώ.

ζ) Εχω το πρόγραμμα Diskreet των Norton Utilities. Στο Config.sys έχω περάσει την εντολή device=C:\dos\diskreet.sys ! Ομως, όταν πληκτρολογώ diskreet μου βγάζει το μήνυμα "Enter directory for NLIB100.rtl (Enter to quit)". Τι πρέπει να κάνω για να τρέξει;

η) Ανάφερε μερικά παιχνίδια που τρέχουν στον υπολογιστή μου, σε CD ή δισκέτες. Το Under a Killing Moon τρέχει σε μένα;

Ευχαριστώ προκαταβολικά.
ΥΓ1 Ελπίζω να μη σας κούρασα.
ΥΓ2 Δώστε τα χαιρετίσματά μου στον εκπληκτικό Πατρίκο.
ΥΓ3 Στη στήλη του PC-GAMES Adventure SOS να δημοσιεύετε κάθε μήνα ολοκληρωμένες λύσεις.
Με εκτίμηση
Σωκράτης (Dracula)

Φίλε Σωκράτη (Dracula),
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ας δούμε τις ερωτήσεις σου:

α) Το σύστημά σου, αναλόγως των εφαρμογών που τρέχεις, εξυπηρετεί ή όχι. Φυσικά, εμείς δεν γνωρίζουμε τι ακριβώς κάνεις. Αν, όμως, σε ενδιαφέρουν περισσότερο τα παιχνίδια, τότε σίγουρα χρειάζεσαι αναβάθμιση.

β) Είναι μία αρκετά καλή επιλογή θα έλεγα. Βέβαια, δεν μπορούμε να σου προτείνουμε εμείς κάτι συγκεκριμένο, αφού και το μηχάνημα που θα διαλέξεις θα είναι αυτό που θα ταιριάζει στις δικές σου απαιτήσεις.

γ) Μία καλή επιλογή θα ήταν 8MB, καθώς τα περισσότερα παιχνίδια αλλά και οι εφαρμογές μπορούν να τρέξουν ικανοποιητικά με αυτό το μέγεθος RAM.

δ) Θα σου κοστίσει γύρω στις 200.000 (ανάλογα τον προμηθευτή).

ε) Ο χώρος της αλληλογραφίας είναι περιορισμένος, αλλά το αίτημά σου διαβιβάστηκε στη στήλη How to.

ζ) Απ' ό,τι φαίνεται, λείπει κάποιο library...

η) Μια βόλτα στις σελίδες του PC MASTER θα σε διαφωτίσει, πιστεύω. Εξάλλου, κάθε μήνα σας φέρνουμε σε επαφή με τα καλύτερα games της αγοράς, έτσι δεν είναι;

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητέ φίλε Αιχμαλωτίδη Θεόδωρε,

Νομίζουμε ότι το περιοδικό μας/σας έγινε καλύτερο και όσο περνάει ο καιρός θα προσπαθούμε να το βελτιώνουμε. Αυτό φαίνεται και από τα δεκάδες γράμματα που παίρνουμε καθημερινά με συγχαρητήρια για την προσπάθεια που καταβάλουμε, ώστε να σας δίνουμε πρώτοι και πάντα το καλύτερο. Βέβαια, θα υπάρξουν μερικοί αναγνώστες, οι οποίοι θα έχουν διαφορετική γνώμη κάνοντας παράπονα για το Α ή Β θέμα. Σκοπός μας είναι να ικανοποιούμε τις επιθυμίες των περισσοτέρων, αλλά δεν είμαστε και θεοί!! Σε λίγο καιρό, όπως έχουμε ήδη αναφέρει σε προηγούμενα γράμματα, η δισκέτα θα γίνει 1.44 και αυτό πιστεύουμε ότι θα ικανοποιήσει μία μεγάλη μερίδα αναγνωστών, αν όχι όλους. Οσο για το PC MASTER και το ένθετό του PC GAMES, όπως βλέπεις, έχουν πλέον ενσωματωθεί σε ενιαίο περιοδικό. Ελπίζουμε να σας αρέσει αυτή η αλλαγή και περιμένουμε τις εντυπώσεις ή τα παράπονά σας.

Φίλε Γιώργο Φωτεινέ,

α) Το σύστημα που έχεις είναι αρκετά καλό και ανταποκρίνεται στα σημερινά δεδομένα. Ο 486DX έχει καιρό ακόμα μπροστά του και δεν έχουν τελειώσει τα "ψωμιά" του. Μπορείς να τον αναβαθμίσεις σε πολλούς τομείς όπως, για παράδειγμα, στον τομέα επεξεργαστή, μνήμης, σκληρού δίσκου κ.λπ. Αυτό, όμως, εξαρτάται από τις δικές σου προτεραιότητες.

Ναι, μπορεί να συγκριθεί!

β) Είναι δύο διαφορετικού είδους υπολογιστές και δεν μπορεί να γίνει σύγκριση μεταξύ τους, τουλάχιστον όχι από εμάς.

γ) Δισκέτα Boot είναι η δισκέτα που θα πρέπει να έχει όλα τα απαραίτητα αρχεία εκκίνησης, ώστε να ξεκινήσει σωστά ένας υπολογιστής.

Για να κάνεις μία Boot disk θα πρέπει να κάνεις τις εξής ενέργειες: Να βάλεις μία καινούρια δισκέτα στο A: drive σου και στη συνέχεια να δώσεις την εντολή format a: /s (προσοχή στην εντολή format, γιατί είναι από τις πιο επικίνδυνες εντολές του DOS). Η παράμετρος /s δίνει τα απαραίτητα αρχεία εκκίνησης στη δισκέτα αυτή και έτσι μπορείς να "bootάρεις" και από τη δισκέτα αυτή. Φυσικά, μπορείς να κάνεις boot και από το σκληρό σου δίσκο (όπως άλλωστε θα κάνεις και τώρα).

δ) Η ανάλυση οθόνης είναι ένας αριθμός που μας δείχνει πόσες διαφορετικές κουκκίδες μπορούν να απεικονιστούν σε μία οθόνη. Φαντάσου την οθόνη του υπολογιστή σου σαν ένα χαρτί μιλιμετρέ. Η οθόνη εμφανίζει κάτι αναβοσβήνοντας ορισμένες κουκκίδες που ονομάζονται pixels (ένα pixel= μία τελεία). Ετσι, αν η οθόνη έχει διαστάσεις 680x420 (δηλαδή 275.600 pixels), χαρακτηρίζεται χαμηλής ανάλυσης, ενώ αν έχει διαστάσεις 1280x1024 (δηλαδή 1.310.720 pixels) χαρακτηρίζεται υψηλής ανάλυσης.

ε) Κρυφά αρχεία είναι εκείνα που δεν μπορεί να δει κάποιος με την εντολή dir. Μερικά από τα κρυφά αρχεία είναι τα IO.SYS, MSDOS.SYS. Για να δούμε τα κρυφά αρχεία χρησιμοποιούμε την εντολή dir με την παράμετρο διακόπτη /a:h

στ) Οχι. Αν συνδεθείς μέσω Internet με κάποιο χρήστη από οποιοδήποτε μέρος του κόσμου θα χρεωθείς με αστικό τηλεφώνημα (χρονοχρέωση για ψηφιακό). Θα πληρώσεις υπεραστικό τηλεφώνημα μόνο αν το σύστημα που σου παρέχει την υπηρεσία του Internet είναι σε άλλη πόλη.

ζ) Το Hellas pack είναι ένα δημόσιο δίκτυο ειδικά σχεδιασμένο και εξοπλισμένο για τη μετάδοση δεδομένων μεταξύ υπολογιστών. Συνδρομητές μπορούν να γίνουν χρήστες από όλη την Ελλάδα. Επίσης, μέσω του Hellas pack μπορείς να συνδεθείς με αντίστοιχα δίκτυα άλλων χωρών καθώς και με τους χρήστες που είναι συνδεδεμένοι σε αυτά. Υπάρχουν κόμβοι του σε πολλές πόλεις τις Ελλάδος όπως Αθήνα, Θεσσαλονίκη, Πάτρα, Ηράκλειο, Λάρισα, Τρίπολη κ.α. Το μειονέκτημα του Hellaspac είναι ότι, προς το παρόν τουλάχιστο, υποστηρίζει ταχύτητες μέχρι 2.400bps.

η) Στην CompuLink μπορείς να δεις και ελληνικά. Στο δε Internet εξαρτάται από το αν χρησιμοποιείς graphics περιβάλλον. Πολλές ελληνικές σελίδες στο Web είναι φυσικά γραμμένες στα ελληνικά.

θ) Οχι! Εσένα σε ενδιαφέρει να μπεις στο σύστημα που σου το παρέχει. Από κει και πέρα δεν θα συναντήσεις πρόβλημα στη σύνδεσή σου με το Internet.

ι) Τα γράμματα που έρχονται καθημερινά στο συγκεκριμένο συνεργάτη είναι πάρα πολλά. Οπως καταλαβαίνεις, θα πρέπει να απαντηθούν με κάποια σειρά προτεραιότητας!

κ) Telnet είναι ένα πρόγραμμα που μας επιτρέπει να συνδεθούμε με ένα άλλο σύστημα οπουδήποτε στον κόσμο και να εκτελέσουμε το "πρόγραμμα" που βρίσκεται εκεί. Usenet είναι ένα είδος τεράστιου ηλεκτρονικού πίνακα ανακοινώσεων, μία πηγή ενημέρωσης για το τι συμβαίνει σήμερα στον κόσμο. ■

ΕΚΘΕΣΕΙΣ & ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

του Δημήτρη Χριστακόπουλου (jim@compulink.gr)

Τον τελευταίο καιρό είχα την ευκαιρία να δω αρκετά ενδιαφέροντα πράγματα. Μου δόθηκε η ευκαιρία, μεταξύ άλλων, να επισκεφτώ δύο εκθέσεις και να δοκιμάσω αρκετά πακέτα σε CD. Είμαι εδώ, λοιπόν, για να σας μεταφέρω τις εντυπώσεις μου και να σας βοηθήσω να αποφύγετε κάποια προβλήματα.

BUSINESS TECHNOLOGY '95

Οταν μιλάω για εκθέσεις Πληροφορικής, το πρώτο που μου έρχεται στο νου είναι ατέλειωτες διαδρομές από το ένα περίπτερο στο άλλο, στοίβες ολόκληρες από κάθε είδους διαφημιστικά φυλλάδια και specification sheets (τα μισά πάνε στο αρχείο και τα υπόλοιπα στον κάλαθο των αχρήστων) και κουβέντα με τους υπεύθυνους. (Σκηνή 1η, στο περίπτερο της IBM: Αλήθεια έχετε δει τα νέα μοντέλα Deskpro της Compaq;)

Η συγκεκριμένη έκθεση δεν αποτέλεσε εξαίρεση. Η αλήθεια είναι πως οι νέες κυκλοφορίες ήταν λιγοστές, κυρίως σε εκτυπωτές και CD-ROMs τα πιο πολλά νέα μοντέλα. Τα πιο ενδιαφέροντα σημεία ήταν στα περίπτερα των πανεπιστημιακών ιδρυμάτων, με πρώτο και καλύτερο το ΕΜΠ να επιδεικνύει γραφικές εφαρμογές και multimedia πακέτα σε υπέροχους σταθμούς εργασίας Silicon Graphics και Sun, τους οποίους ζήλεψα για μία



ακόμη φορά (ήταν εκεί αγέρωχοι και προκλητικοί με τις Sony Trinitron των 17 ιντσών...). Για τους φανατικούς gamers υπήρχαν εντυπωσιακά 3D glasses, ενώ και τα multimedia μηχανήματα είχαν την τιμητική τους, κάπως παραγκωνισμένα όμως σε σχέση με τα συστήματα αυτοματισμών γραφείου.

Στο περιθώριο της έκθεσης είχα την ευκαιρία να παρακολουθήσω και μία εκδήλωση του ΟΤΕ με αντικείμενο την κοινωνία των πληροφοριών και προσκεκλημένους μεταξύ άλλων ομιλητές από την Ευρωπαϊκή Κοινότητα. Για να μην τα πολυλογώ, επί τρεις ώρες διάφορες σεβάσμιες μορφές ανέλυαν θεωρητικά το πώς θα έπρεπε να είναι το πληροφορικό μας μέλλον, αν και αμφιβάλλω αν είχαν ιδέα για το ποιο είναι το πρακτικό υπολογιστικό μας παρόν. Ακουσα, επίσης, και άφθονες αναπτυξιακές εξαγγελίες. (Σκηνή 2η, στο βήμα του ομιλητή: Ενας εκ των γενικών διευθυντών του ΟΤΕ προβλέπει ότι μέχρι το 2003 θα μπορούν και απλοί ιδιώτες να αγοράζουν dedicated ISDN γραμμές σε προσιτό κόστος...χμμ, ναι πώς...)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Προτού συνεχίσω πρέπει να πω κάτι, γιατί αλλιώς θα σκάσω. Είναι τυχαίο ότι λίγους μήνες αφότου έληξε η εγγύηση του μηχανήματός μου η I/O κάρτα δουλεύει όποτε θυμάται και το ανεμιστηράκι του τροφοδοτικού θέλει μια καλή... κλωτσιά για να αρχίσει να παίρνει στροφές (που λέει ο λόγος); Μετά από μία οκταετία παρέα με τα PCs, κατάλαβα ότι αν θέλεις αξιοπιστία, είτε θα αγοράσεις επώνυμο μηχάνημα είτε θα βρεις έναν καλό φίλο που εμπιστεύεσαι να σου συναρμολογήσει με προσοχή ένα PC από εξαρτήματα εγνωσμένων προδιαγραφών.

Βέβαια, υπάρχουν και οι εξωγενείς παράγοντες. Ενώ δούλευα στον υπολογιστή, συνέβησαν δύο απανωτές πτώσεις τάσης και έγινε ένα μεγαλοπρεπές reset που ήταν όλο δικό μου. Σκέφτομαι σοβαρά να αγοράσω surge supressor και ένα μικρό UPS. Τώρα μπορούμε να συνεχίσουμε...

CYBERIA

Διεξήχθη στα μέσα Μαΐου και είχε πολύ Netscape, Web surfing και κάποιες παράλληλες ενημερωτικές εκδηλώσεις. Δεν ήταν ακριβώς έκθεση με την κλασική έννοια. Στάθηκε, όμως, μία θαυμάσια ευκαιρία να γνωρίσω πολλούς users της CompuLink που μέχρι τότε



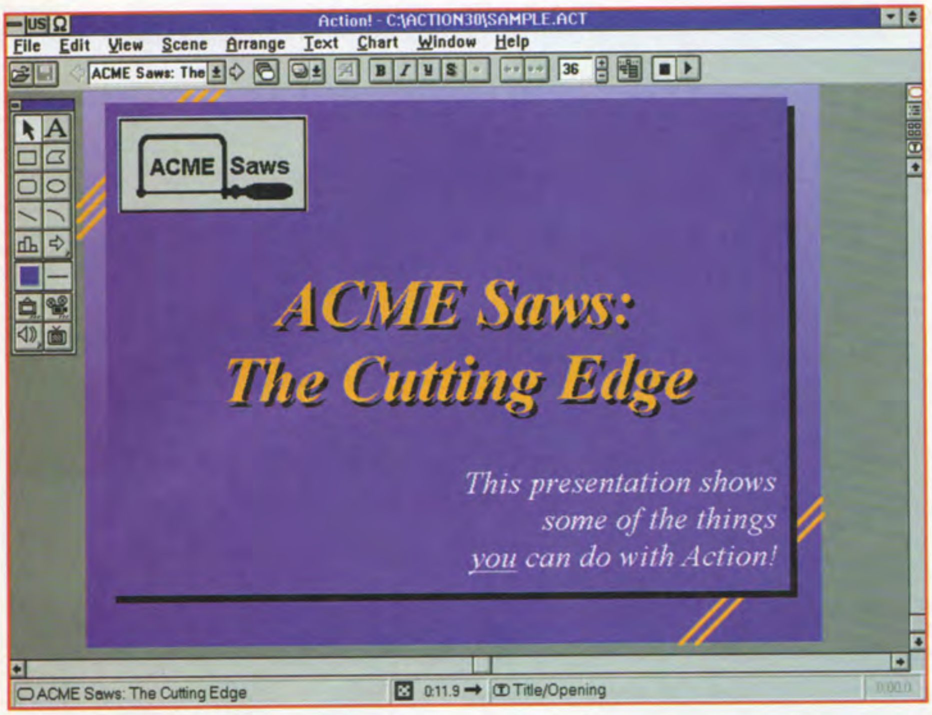
γνώριζα μόνο "ηλεκτρονικά" από τα μηνύματά τους στις διασκέψεις της βάσης. Είναι απίθανο να συναντάς "live" τόσο κόσμο και να συγκρίνεις τις εντυπώσεις σου για το χαρακτήρα τους και τις προβλέψεις που έκανες για την προσωπικότητα και την εμφάνισή τους με την πραγματικότητα. Συχνά, είναι αλήθεια, μένεις έκπληκτος και ξαφνιάζεσαι. Πάντως το κλίμα ήταν πολύ φιλικό και ευχάριστο.

Η έκθεση είχε ένα πράγματι εντυπωσιακό σημείο: ένα μηχάνημα Silicon Graphics Indigo (πάλι;), το οποίο έτρεχε το demo ενός virtual environment. Είναι το μακρινό μέλλον του Web, όταν αντί για HTML documents θα έχουμε εικονικούς κόσμους πληροφοριών για τις περιπλανήσεις μας. Μπαίνετε στον κόμβο της IBM, για παράδειγμα, ανοίγετε την πόρτα του "κτιρίου" της εταιρίας και περιπλανιέστε στους διαδρόμους και τα γραφεία, ψάχνοντας για προγράμματα και ενημερωτικά στοιχεία. Επιστημονική φαντασία θα μου πείτε... Χμμ! Σε λίγα χρόνια, όμως, θα το θεωρούμε κάτι το φυσιολογικό.

Επιπλέον, είδα σε δράση και τους "πιλότους" του Air Warrior. Πράγματι συναρπαστικές μονομαχίες, με ταχύτητα, πολλούς ελιγμούς και καταρρίψεις. Αν είχα λίγο χρόνο, θα δοκίμαζα, αν και ποτέ δεν τα κατάφερνα καλά με τους εξομοιωτές πτήσης.

Κατά τα άλλα, βιβλία, περιοδικά και Net tools ήταν τα εκθέματα. Αυστηρά για on-line fans και Internet users. Α, μην το ξεχάσω! Οσοι surfers ενδιαφέρεστε για κάτι καλό, ρίξτε μια ματιά στο http://www.ac95.org. Λογι-





κά, θα το βρείτε τουλάχιστον αξιόλογο και προσεγμένο...

CD-MANIA...

Οπου κι αν στρέψετε το βλέμμα, σας περιμένει ένας τίτλος CD, κάτι για το οποίο δε νομίζω ότι πρέπει να λυπάστε ιδιαίτερα. Τον τελευταίο καιρό κάνω συλλογή από δοκιμαστικές εκδόσεις προγραμμάτων που βρίσκω σε διάφορα δισκάκια, τα οποία συχνά περιέχουν μερικούς εξαίρετους τίτλους. Αντί, λοιπόν, να ταλαιπωρήστε εσείς με την αναζήτηση, παιδεύομαι εγώ να τα εγκαθιστώ και να πειραματίζομαι. Σας μεταφέρω τις εμπειρίες που αποκόμισα και μπορείτε να έχετε μια πρώτη άποψη σε πραγματικό περιβάλλον εργασίας και όχι στη "θερμοκοιτίδα" των διάφορων reviews. Εχουμε και λέμε...

MACROMEDIA ACTION!

Η αλήθεια είναι πως εδώ και καιρό ασχολούμαι με παρουσιάσεις -στατικές, όμως- μέσω διαφανειών. Χρησιμοποιώ το Powerpoint 4.0 (επί τη ευκαιρία, πρόκειται για ένα εξαίρετο κομμάτι λογισμικού), αλλά έχω δοκιμάσει σε shareware trial versions και το Freelance Graphics. Με κέντριζε, ωστόσο, συνεχώς η ιδέα μίας δυναμικής παρουσίασης με video



(κυρίως .avi αρχεία), ήχο (συνήθως .wav), animation και διάφορα transition effects. Στις διάφορες εκθέσεις συχνά βρίσκετε τέτοιες εντυπωσιακές δημιουργίες, που θα έπειθαν και τον πλέον δύσπιστο ακροατή για τη σπουδαιότητα των ιδεών σας (όσο καλός/ή κι αν είστε σε κάτι, πρέπει να διαθέτετε την ικανότητα να το παρουσιάσετε αναλόγως, αυτή είναι η πραγματικότητα).

Το πακέτο Action! της Macromedia κάνει αυτήν ακριβώς τη δουλειά και πολύ καλά μάλιστα. Αν κατορθώσετε να... επιβιώσετε μέσα στο χάος των επιλογών, συνδυασμών και χαρακτηριστικών του πακέτου, τότε θα μπορέσετε να κάνετε θαυμάσια clipάκια. Η αλήθεια είναι πως το πρόγραμμα φαντάζει δυσθεώρητο για το χρήστη που θα θελήσει να "ρίξει μια ματιά". Διαθέτει απαράμιλλου βάθους και εύρους δυνατοτήτες, οπότε απευθύνεται μάλλον προς τους επαγγελματίες του χώρου. Επίσης, θα χρειαστείτε και ένα ισχυρό μηχάνημα για να δουλέψετε ικανοποιητικά, αλλά το αποτέλεσμα σίγουρα θα σας ανταμείψει.

Η φιλοσοφία λειτουργίας του είναι μάλλον απλή. Σε μία "γραμμή χρόνου" (timeline) προσθέτετε διάφορες ενέργειες και αντικείμενα, προσδιορίζοντας τον τρόπο που εμφανίζονται στο προσκήνιο, τη διάρκειά τους και τον τρόπο... αποχώρησης. Μέσω διάφορων toolbars ελέγχετε το σύνολο των λειτουργιών, ενώ πολλές έτοιμες επιλογές μετάβασης είναι στη διάθεσή σας. Δυστυχώς, επειδή η όλη υπόθεση είναι κίνηση και ήχος, η αποτύπωση στο χαρτί των εμπειριών είναι δύσκολη. Θα επανέλθω φυσικά (το θέμα πιστεύω ότι έχει ενδιαφέρον) όταν θα έχω ετοιμάσει την πρώτη μου παρουσίαση. Προς το παρόν, θα μοιραστεί τον τίτλο του προγράμματος του μήνα παρέα με το...

MACROMEDIA AUTHORWARE

Αν σκέφτεστε ότι ήρθε η ώρα να δημιουργήσετε τους δικούς σας multimedia τίτλους, αντί να χαζεύετε τα επιτεύγματα των άλλων, τα σχετικά εργαλεία είναι εδώ, ευέλικτα, ισχυρά και προσιτά. Με το ίδιο σκεπτικό που λειτουργεί και το Action!, το Authorware σας προσφέρει ένα περιβάλλον ανάπτυξης με το οποίο μπορείτε να κάνετε θαύματα. Εφαρμογές με όλα τα γνωστά τεχνάσματα, tutorials, πλήρης αλληλεπίδραση με το χρήστη και πολλά-πολλά μέσα δεδομένων σε μία ενιαία πλατφόρμα. Αν σκεφτείτε ότι και τα δύο πα-

κέτα της Macromedia καταλαμβάνουν όση μνήμη και πόρους θέλει μόνο του το Word 6.0 και προσφέρουν ένα μαγικό περιβάλλον ανάπτυξης, τότε γίνεται εμφανές ότι ο γράφων έχει ενθουσιαστεί υπέρ του δέοντος. Στους μήνες που ακολουθούν θα περάσουν από... ξεσκόνισμα προκειμένου να εξακριβώσει αν η αρχική έξαψη θα διατηρηθεί και πρακτικά. Πάντως, η δύναμη που εναποθέτουν στα χέρια του χρήστη είναι ανεπανάληπτη. Δεν είναι κι άσχημη ιδέα να φτιάξει κανείς έναν δικό του τίτλο...

CLARIS WORKS

Πρόκειται για ένα πολυ-πακέτο σε στιλ MS Office που περιλαμβάνει επεξεργαστή κειμένου, spreadsheet, painting & drawing modules, database και communications programs. Η Claris είναι γνωστή ως εταιρία λογισμικού για περιβάλλον Apple, αλλά αποφάσισε να περάσει τις εφαρμογές της και στα παράθυρα για προφανείς εμπορικούς λόγους. Μη φανταστείτε κάτι το ιδιαίτερα ισχυρό, βέβαια. Πρόκειται για ένα πακέτο με σχετικά μικρές απαιτήσεις σε hardware αλλά αξιέπαινη λειτουργικότητα. Ειδικά οι παλέτες εργαλείων, στο ύφος των Macintosh, είναι εργονομικές και εύχρηστες, ενώ παρουσίασε σταθερότητα ως πρόγραμμα, χωρίς να μου κατεβάζει τους πόρους κάτω από το 50% (ονόματα δεν λέμε, καταστάσεις δεν θίγουμε, αλλά μιλάω για το Word 6.0). Συνιστάται, αν οι απαιτήσεις σας καλύπτονται από κάτι "ελαφρύ" και σας τρομάζουν τα σύγχρονα μεγαθήρια του λογισμικού που θέλουν το μισό ετήσιο εισόδημά σας σε hardware προκειμένου να σας αφήσουν να γράψετε μια απλή επιστολή. Τονίζω και πάλι ότι η στήλη, όπου μπορεί, θα αναζητά πρακτικές λύσεις για το μέσο χρήστη. Δον Κιχωτισμός θα μου πείτε...

INTERNET SEARCHES

Τον τελευταίο καιρό χρειάστηκε να ετοιμάσω κάποια εργασία, με αντικείμενο τα user interfaces. Σκέφτηκα, λοιπόν, ότι είναι καιρός να αξιοποιήσω το Internet με έναν πιο αποδοτικό τρόπο και να κάνω μία μελέτη αποκλειστικά με ηλεκτρονικά μέσα (συν τη βοήθεια άρθρων από ξένα περιοδικά). Ομολογώ πως ήταν μια συναρπαστική αν και επίπονη εμπειρία, την οποία σας μεταφέρω.

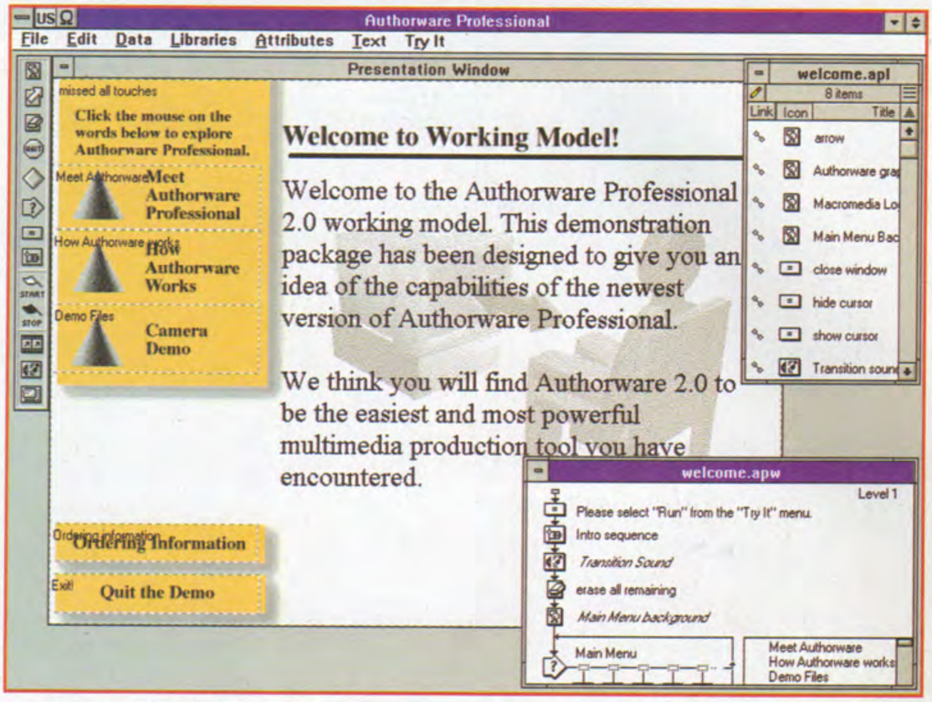
Βήμα 1ο: Υπάρχει μισή ντουζίνα από search sites που προσφέρουν φόρμες αναζήτησης μέσω κάποιου Web browser. Αφού αποφασίσουμε πού θέλουμε να ψάξουμε, συνδεόμαστε κάποια ώρα με τις βάσεις δεδομένων αυτών των sites και δίνουμε τα keywords που μας ενδιαφέρουν. Μπορούμε -αν θέλουμε- να δώσουμε και boolean εκφράσεις, για παράδειγμα "user interfaces AND speech recognition", οπότε κάνουμε πιο συγκεκριμένη την αίτησή μας. Στο σχετικό πίνακα θα βρείτε τα αγαπημένα μου sites για εύρεση υλικού μέσα στο Internet.

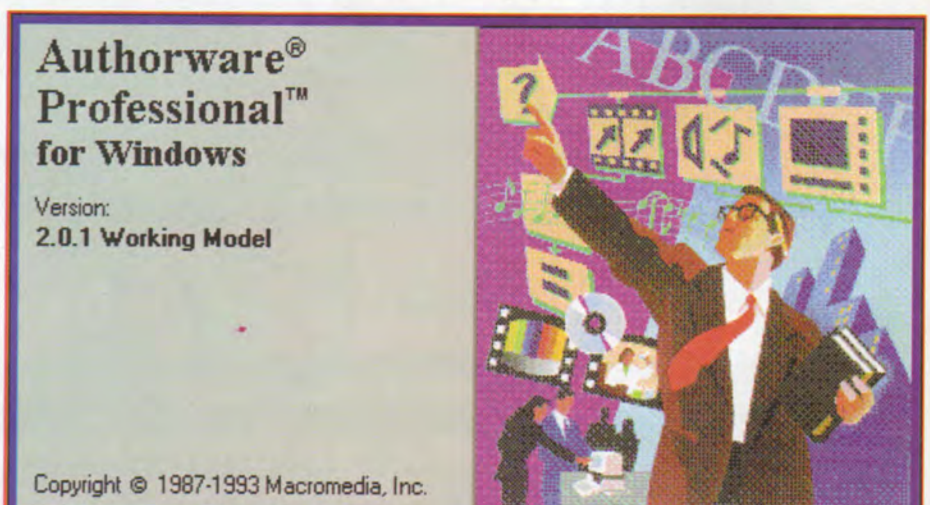
Βήμα 2ο: Μετά από ένα μικρό χρονικό διάστημα αναμονής, αρχίζουν να καταφθάνουν ατελείωτες λίστες με διευθύνσεις για documents ανά την υφήλιο. Τα αποθηκεύουμε όλα σε ένα .html αρχείο (περίπου 800 βρήκα σε δύο μόνο σημεία που έψαξα) και, αφού διαχωρίσουμε τα εμφανώς άσχετα, αρχίζουμε την εξερεύνηση.

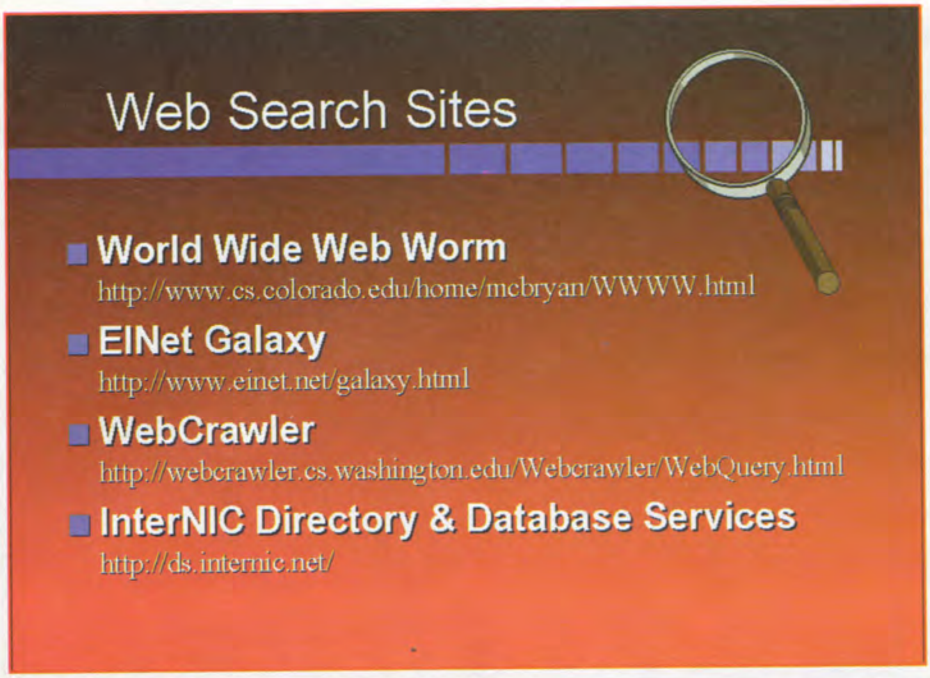
Βήμα 3ο: Πέφτουμε, για μία ακόμη φορά, πάνω στη Microsoft (είτε το πιστεύετε είτε όχι)! Εξηγώ παρακάτω τι ακριβώς συνέβη...

MICROSOFT RESEARCH: THE PERSONA PROJECT

Καθώς περιπλανιόμουν αμέριμνος στον ωκεανό των hyperlinks και μάζευα τις πληροφορίες που με ενδιέφεραν, ξαφνικά έφτασα και στον Web κόμβο της Microsoft και συγκεκριμένα στο ερευνητικό της τμήμα. Εκεί, μία επίλεκτη ομάδα στελεχών και τεχνικών







σχεδιάζει τους μελλοντικούς τρόπους αλληλεπίδρασής μας με τον υπολογιστή. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για ένα πιλοτικό πρόγραμμα όπου η ρεαλιστική φιγούρα ενός... παπαγάλου (μη γελάτε, δεν είναι καθόλου αστείο) αναλαμβάνει να σας καλωσορίσει μόλις ανοίξετε τον υπολογιστή (με άψογα sound effects και σύνθεση ομιλίας) και σας ρωτά αν θα θέλατε να ακούσετε μουσική από κάποιο audio CD. Εσείς κάνετε το δύσκολο και του ζητάτε να σας προτείνει κάποιον καλό τίτλο. Ο "Peedy the Parrot", όπως είναι το όνομά του, μετά από διάφορες γκριμάτσες, χειρονομίες και εκφράσεις (οι οποίες μοντελοποιούνται με τη βοήθεια ενός Silicon Graphics) και ένα ζωντανό διάλογο μαζί σας αναλαμβάνει να παίξει αυτόματα το δισκάκι που επιλέξατε. Στην ουσία πρόκειται για ένα είδος computer assistant που επικοινωνώντας άμεσα με το χρήστη αναλαμβάνει να διεκπεραιώσει συγκεκριμένες εργασίες, φροντίζοντας "διαφανώς" τις όποιες τεχνικές λεπτομέρειες. Το κύριο βάρος πέφτει στην αναγνώριση ομιλίας, η οποία είναι ακόμη ατελής, αλλά όλες οι ενδείξεις από τη μέχρι τώρα έρευνα είναι θετικές. Προς το παρόν, οι διάλογοί σας με τον υπολογιστικό αυτό βοηθό είναι κάπως περιορισμένοι σε εύρος. Εμεινα εντυπωσιασμένος και σας παραθέτω ένα μικρό διάγραμμα του συστήματος. Για όσους ενδιαφέρονται περαιτέρω, η διεύθυνση στον Web είναι http://www.research.microsoft.com. Ελα, computer, μ' ακούς;

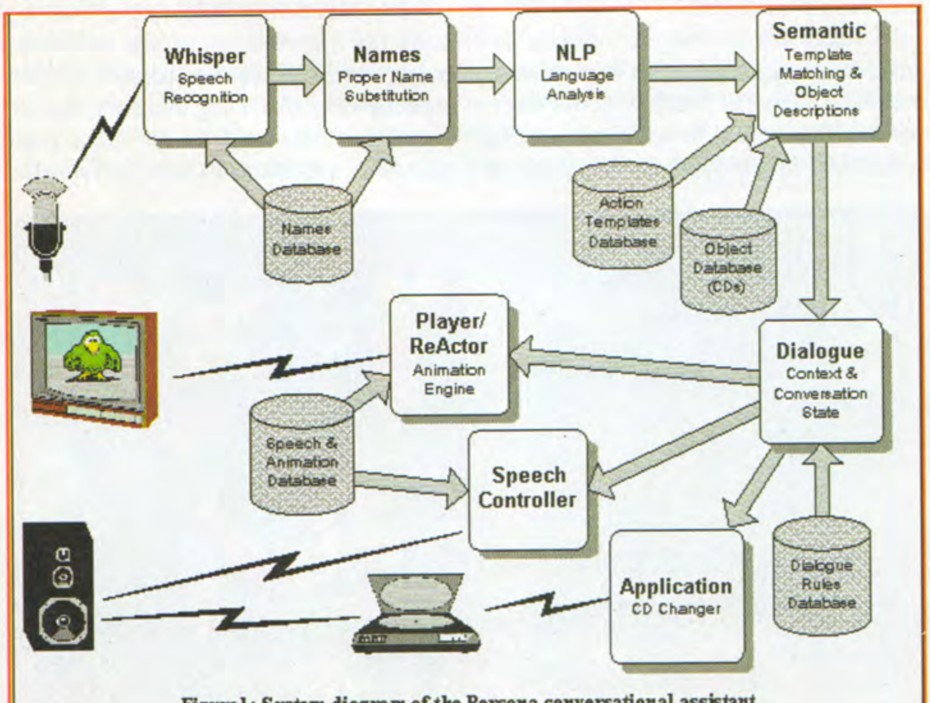


Figure1: System diagram of the Persona conversational assistant

ADVENTURES IN PCLAND...

Πιστεύω ακράδαντα ότι μια στήλη πρέπει να λειτουργεί αμφίδρομα. Για το λόγο αυτό είχα την ευκαιρία να επικοινωνήσω με αρκετούς αναγνώστες, κυρίως ηλεκτρονικά (μια μικρή έρευνα κοινού θα λέγαμε) και να συγκεντρώσω τα σχόλια και τις προτιμήσεις τους. Αφού τους ευχαριστήσω ξανά, θα πω ότι ως κύριοι τομείς ενδιαφέροντος εμφανίζονται τα multimedia, το Internet, η virtual reality, η αναζήτηση εύχρηστου λογισμικού και ο εντοπισμός των διαφόρων τεχνασμάτων της αγοράς. Σε πολλούς άρεσε το κομμάτι με την εγκατάσταση του CD-ROM (μα να διασκεδάζετε με την ταλαιπωρία μου;), αλλά ελπίζω να μη χρειαστεί να γράψω κάτι παρόμοιο για πολύ-πολύ καιρό. Θα συνεχίσω πάντως να παρουσιάζω νέα τεχνολογικά επιτεύγματα, αλλά ελπίζω με έναν τρόπο ήρεμο. Δεν υπάρχει λόγος να βλέπουμε με τρόμο τις εξελίξεις να μας προσπερνάνε, ούτε να μας πιάνει άγχος που δεν προφταίνουμε να ενημερωθούμε. Σκοπός είναι να κάνουμε ένα ενδιαφέρον και ευχάριστο ταξίδι στο μέλλον και να γνωρίσουμε τη σκέψη άλλων ανθρώπων στον τομέα της έρευνας. Δείτε το σαν μια περιπέτεια στον κόσμο της Πληροφορικής.

NEXT ON PC EXPERIENCE...

Προβλέπω να έχω περισσότερα σε παρουσιάσεις, αν και κανείς δεν ξέρει τι επιφυλάσσει το μέλλον. Επίσης, κάποια σχόλια σχετικά με τη λειτουργικότητα του εξοπλισμού και των προγραμμάτων μου. Μέχρι τότε, κρατάτε τα PCs σε μέρος σκιερό και ευάερο... ■

SPECIAL review

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ 1η: "ΤΟ ΠΑΘΟΣ"

Οδηγώ μηχανή εδώ και 20 χρόνια. Είναι η πιο "πιστή" σύντροφός μου, παρά τις αταξίες που κατά καιρούς μου κάνει (σκασμένα λάστιχα, κολλημένος κύλινδρος κ.λπ.). Για μένα η μηχανή είναι τρόπος ζωής. Ατελείωτα ταξίδια, "όργωμα" των χωματόδρομων - όπου τους βρίσκω - μια και έχω μία Eduro XT 600. Καθημερινές βόλτες, έτσι για να ξεσκάσω. Μου δίνει μία μοναδική αίσθηση ελευθερίας. Οδηγώντας την νιώθω, αναπνέω. Σχεδόν πάντα μόνος. Ετσι είναι καλύτερα. Το έχουν αυτό οι μηχανές. Παιδικές φαντασιώσεις; Ο κόσμος των μηχανών και αυτός των πειρατών (!!). Και οι δύο κινούνται στα όρια του νόμου, προσφέροντας μια στάση ζωής ενάντια στους "coolaρισμένους". Τον έναν κόσμο κατόρθωσα ως ένα βαθμό να τον ζω. Με τους συμβολισμούς του, μαλλιά, δερμάτινα, ερημικές παραλίες, κονιάκ για να ζεσταθείς το χειμώνα, το sleeping-bag και μια πρόχειρη φωτιά για βράδυ, όπου γη και πατρίς... Φυσικά, θα μπορούσα να γράφω ώρες ατελείωτες για τις μοτοσικλέτες. Είναι κάτι τόσο ιδιαίτερο για μένα. Αρκετοί, μάλιστα, από αυτούς που τις οδηγούν (όχι όλοι) είναι διαφορετικοί. Ετσι, "Goofy-ako", καλέ μου φίλε; Αν και street-άς, εσύ!!!

Οταν έμαθα ότι η LucasArts θα κυκλοφορούσε ένα adventure με θέμα τους "μηχανόβιους" στην Αμερική, συγκλονίστηκα. Επιτέλους, οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής σκέφτηκαν και εμάς!! Οταν είδα το demo του παιχνιδιού τα "έπαιξα". Ηταν τέλειο. Φανταστική μουσική, εκπληκτικά γραφικά, φοβερό animation. Ο δε ήρωας είχε μια φωνή που όμοιά της δεν έχω ακούσει ούτε στον κινηματογράφο. Περίμενα, λοιπόν πώς και πώς να δω το παιχνίδι.

Είσαι ο Ben. Ο αντι-ήρωάς μας. Αρχηγός των Polecats, μιας ομάδας μηχανόβιων. Είσαι σκληρός. Είσαι απρόβλεπτος. Είσαι ατίθασος. Κακός ως το τελευταίο σου κόκαλο. Είσαι ο Ben Whatsisname και καβαλάς μία Corley Motors. Η εισαγωγή του adventure είναι το κάτι άλλο. Οποιος και να τη δει, θα αναφωνήσει: "Εντυπωσιακότατη!!". Τη μια στιγμή βρίσκεσαι σε ένα μπαρ και μιλάς με τον ιδρυτή της Corley Motors Factory και την άλλη βρίσκεσαι στο έδαφος, φιλώντας

FULL THROTTLE





"Sometimes it's tough to be his Old Lady
Knowin' it's his bike that he loves best
There will be tough times
There will be rought times
But it's his name that's on your chest
Stand by your dude
And show you are glad to see him
And bring him bail to free him
When he is drunk and busted
Stand by your dude
Patch him when he is battered
Fix his bike when it gets shattered
Don't forget he likes his woman rude
Stand by your dude... "

του Αντρέα Τσουρινάκη

το χώμα. Οταν συνέρχεσαι η "συμμορία" σου έχει εξαφανιστεί. Μαθαίνεις για μια παγίδα-ενέδρα που σας έχουν στήσει. Σύντομα, ο Corley θα βρεθεί νεκρός, η ομάδα σου στη φυλακή και εσύ θα κατηγορείσαι για το φόνο του. Πίσω από όλα αυτά κρύβονται ο υποχθόνιος Adrian Ripburger, το Νο 2 στην ιεραρχία της Corley. Σκοπός του είναι να κυριαρχήσει στην επικείμενη συνάντηση των μετόχων, να γίνει αφεντικό της εταιρίας και να σταματήσει να βγάζει μηχανές για να προωθήσει ένα νέο αυτοκίνητο το "minivan".

Μπορείς να τα δεχτείς όλα, αλλά να σταματήσει η Corley να βγάζει μηχανές, ε! όχι, αυτό πάει πολύ. Πρέπει να ξεκαθαρίσεις το όνομά σου, να ελευθερώσεις τους φίλους σου, να σταματήσεις αυτόν τον καταραμένο Ripburger. "Come on, Ben. You and me against the world."



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι μάλλον τα καλύτερα που έχει δώσει ως τώρα η LucasArts. Οι χρωματισμοί είναι απίθανοι. Οι δρόμοι, ο ουρανός, οι μουντοί χώροι, όλα είναι φανταστικά. Εκεί που παίρνει άριστα είναι στο animation. Το καλύτερο που έχω δει ως τώρα. Οι κινήσεις τις μοτοσικλέτας του Ben είναι φανταστικές. Πλαγιάσματα, κωλιές, σούζες, όλα είναι εδώ. Το πιο εντυπωσιακό είναι η κίνηση της μηχανής στο "Mine Road" εκεί όπου μονομαχείς με άλλους μοτοσικλετιστές. Πράγματι, γλιστράει στην άσφαλτο. Οι δε προγραμματιστές έχουν προσέξει μέχρι και τις δυνάμεις (της φυσικής) που ασκούνται στη μηχανή όταν στρίβει. Η μουσική του; Η εταιρία το διαφημίζει ως ένα "heavy metal adventure", για την υλοποίηση του οποίου προσέλαβαν τους "Gone Jakals", οι οποίοι έγραψαν τη μουσική. Το καλύτερο δε κομμάτι θα το συμπεριλάβουν και στον καινούριο τους δίσκο! Ολα τέλεια, λοιπόν; Ε! τότε δεν έχετε ακούσει τη φωνή του Roy Cowrad που αναπαριστά τον Ben. Τι υπάρχει πιο πάνω από το τέλειο; Αυτή η φωνή. Μπάσα, βραχνή, απόκοσμη. Εχω ακούσει την εισαγωγή περισσότερες από 60 φορές και κάθε φορά μου γεννά τα ίδια συναισθήματα. Με ξετρελαίνει. Το καλύτερο ηχητικά CD αν όχι όλων των εταιριών, οπωσδήποτε της LucasArts.

Ο χειρισμός του; Πρωτότυπος, λες και μπορούσε να ήταν αλλιώς. Με F1 ή F5 κάνετε SAVE/LOAD κ.λπ. ALT και X κάνουν Quit. Το πλήκτρο ESCAPE περ-



ΕΤΑΙΡΙΑ
LucasArts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
3-D graphics, animated adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Εύκολη/Μέση



Από το φινάλε, κηδεύοντας τον Corley.



Με σούζα κάνεις "Βουτιά" για τη σωτηρία.

Η μοτοσυκλέτα σου, το φορτηγό και ένα αεροπλάνο, όλα σε ένα!!!



Αποδεικνύοντας ότι δολοφόνος του Corley είναι ο Ripburger.



νά τις λεγόμενες κινηματογραφικές σκηνές. Το SPACEBAR είναι το PAUSE. Τα +, -, [,] ρυθμίζουν το text και τη μουσική. Τα CTRL και T κάνουν ON/OFF το speech. (Αρχίζοντας κάντε αμέσως CTRL και T. Αυτό σας δίνει τη δυνατότητα να βλέπετε στην εισαγωγή και κείμενο. Αμέσως μετά F1 και τέλος ένα SAVE - Introduction, ώστε να βλέπετε την εισαγωγή όποτε θέλετε.) Η δράση καταλαμβάνει όλη την οθόνη και σχετικό μενού για το χειρισμό δεν υπάρχει αφού ο χειρισμός γίνεται κυρίως με το mouse (αλλά και με τα πλήκτρα). Κινήστε τον κέρσορα στην οθόνη. Οπου δείτε ένα κόκκινο πλαίσιο, πατήστε το αριστερό πλήκτρο και κρατήστε το πατημένο. Εμφανίζεται ένα panel. Το χέρι είναι το USE/GET/KNOCK κ.λπ. (γενικά ACTION). Η μπότα είναι το KICK (κλωτσιά). Το στόμα είναι το TALK (αλλά σε ένα σημείο το χρησιμοποιείτε και για να ρουφήξετε καύσιμο). Τα μάτια είναι το LOOK. Πατώντας το δεξί πλήκτρο (ή το 1) εμφανίζεται μια νεκροκεφαλή (ιδέα κι αυτή!). Σε αυτήν με αριστερό κλικ παίρνετε ένα αντικείμενο, το βγάζετε έξω από αυτήν και το κάνετε κλικ εκεί που θέλετε. Οδηγώντας τη μηχανή, την πάτε αριστερά ή δεξιά κινώντας ανάλογα το mouse. Σημειώστε εδώ ότι στις μονομαχίες με τη μηχανή με το πλήκτρο TAB αλλάζετε όπλο, ενώ με το ESCAPE προσπερνάτε κάποιον αντίπαλο, αν δεν θέλετε να μονομαχήσετε μαζί του. Οι έξοδοι σημειώνονται με κόκκινα ή κίτρινα "arrows", ανάλογα αν είστε πεζοί ή με τη μηχανή. Για να κάνετε LOOK σε ένα αντικείμενο που κουβαλάτε, πατάτε το δεξί πλήκτρο του mouse (ή το 1) και μετά το δεξί πλήκτρο στο αντικείμενο που επιθυμείτε. Τέλος, σημειώστε ότι μετά από 2-3 λεπτά ενεργοποιείται ένας εντυπωσιακός screen-saver με 3D μοντέλα!!!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του αγγίζει και αυτή το τέλειο. Σενάριο, γραφικά και μουσική δημιουργούν πράγματι ένα εκρηκτικό κοκτέιλ. Αξεπέραστο! (Θα το λατρέψουν ακόμη και οι "κυριλέδες".) Η δράση του είναι ιδιόμορφη. Γενικά, οι γρίφοι του είναι απλοί και λογικοί. Υπάρχουν καθαρόαιμα κομμάτια "adventure-οειδούς" δράσης, αλλά και τρία με arcade δράση, κάτι που τελευταία συνηθίζεται σε πάρα πολλά adventures (μέχρι και το Indiana Jones είχε). Θα αναφερθώ σε ένα από αυτά γιατί πολλοί τα θεωρούν εξαιρετικά δύσκολα.





Νικώντας τον Nestor στον αγώνα καταστροφής αυτοκινήτων.



Οι Cavefish, οι χειρότεροι ληστές των δρόμων.

Αν όμως ξέρεις τι να κάνεις, ε! τότε είναι παιχνιδάκι... νεύκολα. Προτού μπείτε στο mine-road, πάρτε το fertilizer από το αναποδογυρισμένο φορτηγό. Μετά κάντε SKIP (με το ESCAPE) όλες τις μονομαχίες μέχρι να δείτε την κοκκινομάλλα με το πριόνι. Ρίχτε της το fertilizer. Μόνο αυτό τη νικά και παίρνετε το πριόνι. Με αυτό τους νικάτε σχεδόν όλους. Σας ενδιαφέρει όμως αυτός με την αλυσίδα. Αφού του την πάρετε, χτυπήστε με την αλυσίδα αυτόν που έχει το rocket booster στη μηχανή του (φεύγει γρήγορα) και θα το πάρετε. Με την αλυσίδα ή το πριόνι χτυπήστε αυτόν με τη σανίδα. (Με τις χοντρές ρόδες που σας προκαλεί.) Θέλει απλά σωστό timing. Με την σανίδα, τέλος, χτυπήστε τον cavefish (κίτρινη μοτοσικλέτα), όταν αυτός σηκώνει το κεφάλι του!!! (Καθίστε αριστερά με έτοιμη τη σανίδα και μόλις σηκώσει κεφάλι, πηγαίνετε δεξιά και κλικ στο κεφάλι του!!!) Με το δεξί πλήκτρο φοράτε τα γυαλιά και όπου δείτε την ένδειξη CAVE (όχι EXIT) πατάτε το αριστερό πλήκτρο. Στο crash-derby πηγαίνετε στην αριστερή ράμπα. Χτυπάτε το μπλε αυτοκίνητο. Τώρα σπρώξτε το στη δεξιά μπάρα, ώστε να πέσει μπροστά της. Ανεβείτε στην μπάρα και τώρα θα χτυπήσετε τους κακούς. Πηγαίνετε αριστερά και μιλήστε στην Suzi. Βάλτε φωτιά, πηγαίνοντας δίπλα στον τοίχο. Ανεβείτε στο καφέ αμάξι και όταν έρθει το μπλε να σας χτυπήσει, ανεβείτε πάνω του. Μετά πηγαίνετε στη φωτιά και δείτε τι θα συμβεί. "Come on, Ben". "I want to ride with you!!!".

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ 2η: "Η ΛΟΓΙΚΗ"

Ο,τι έγραψα προηγουμένως για τα γραφικά, τη μουσική, το speech, το animation, το σενάριο, το χιούμορ και την ατμόσφαιρα του adventure, τα επαναλαμβάνω σε υπερθετικό βαθμό. Ο χειρισμός του, όμως, παρουσιάζει κάποιο πρόβλημα. Ναι μεν ο κέρσορας αλλάζει σε κόκκινο τετράγωνο όταν βρίσκει ένα hot-spot, αλλά δεν το ονομάζει κιόλας (όπως στα Indiana Jones). Ακόμη περισσότερο όμως σε μερικά σημεία, όπως αυτό το gas tower όπου πρέπει να κρυφτείτε πίσω από ένα αντικείμενο, δεν δείχνει καμία ένδειξη. Μόνος σας δηλαδή πρέπει να βρείτε ότι, αν κάνετε κλικ εκεί, ο Ben θα κρυφτεί!!! Σημειώστε επίσης ότι δεν υπάρχει η επιλογή LOAD στην αρχική θέση



Για να επιζήσεις από το "πήδημα" του γκρεμού, πρέπει να έχεις πάρει το rocket booster στις μονομαχίες στο mine road.



Τα σκληρά αντράκια σαν εσένα, κάτι τέτοιες στιγμές τις έχουν σαν το αλατοπίπερο της ζωής τους.

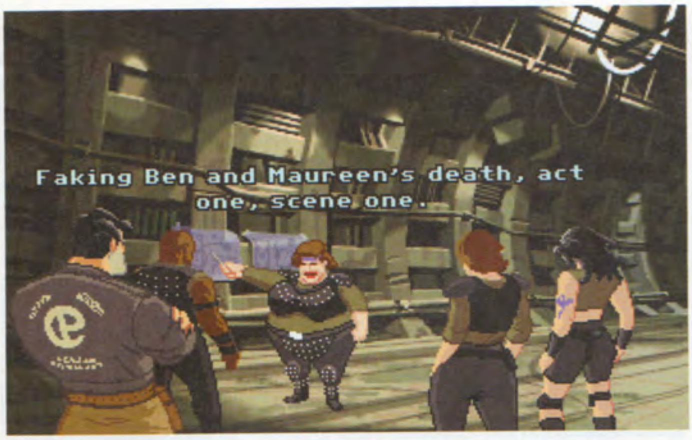
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα adventure που προτού ακόμη κυκλοφορήσει προκάλεσε τα πιο αντιφατικά σχόλια. Φοβερά γραφικά, καταπληκτικό animation, κορυφαία μουσική επένδυση, ασύγκριτο speech και ένα μοναδικό από κάθε άποψη σενάριο συνθέτουν ένα από τα καλύτερα adventures της LucasArts, αν και σχετικά μικρό όσον αφορά στη διάρκεια της δράσης του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	98
ΣΕΝΑΡΙΟ	98
ΔΡΑΣΗ	75

90%

SPECIAL review

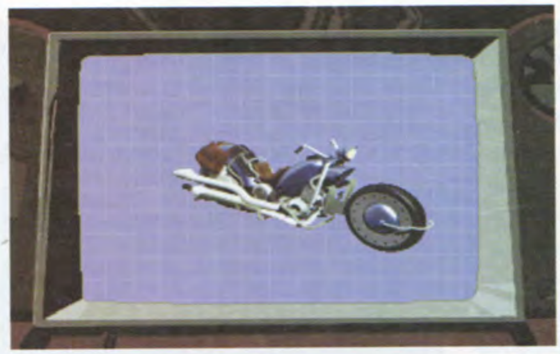


Ενώ η Suzi καταστρώνει τα σχέδια σωτηρίας σας.



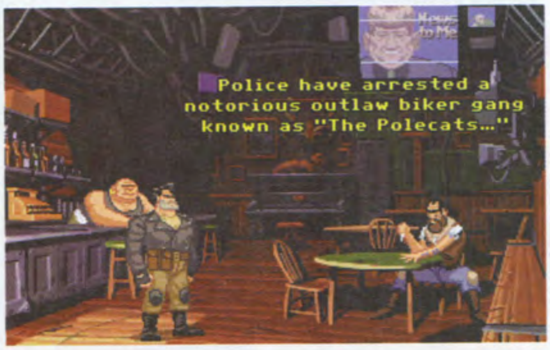
Τον Cavefish τον νικάς μόνο με τη σανίδα.

(ΓΙΑΤΙ????) και ούτε η δυνατότητα για RESTART, ώστε να ξαναβλέπετε την εισαγωγή (εκτός και αν κάνετε αυτό που σας είπα προηγουμένως.) Το κυριότερο πρόβλημα του παιχνιδιού είναι η μικρής διάρκειας δράση του. Καλά, και το LOOM ήταν μικρό, αλλά εδώ είναι πιο διαφορετικά τα πράγματα. Το παιχνίδι κοστίζει 20.000 δρχ.! Με αυτήν την έννοια, όσο καλό και αν είναι το adventure, η σχέση κόστος/απόδοση είναι αρνητική.



Ποια είναι, τελικά, η γνώμη μου;

Το FULL THROTTLE είναι ένα "διαμάντι". Οσοι συμπαθείτε τις μηχανές ή την heavy metal μουσική, αγοράστε το αμέσως. Το ΠΑΘΟΣ υπερνικά οποιαδήποτε έννοια κόστους.



Και οι άλλοι; Φροντίστε να το δείτε σε ένα φίλο σας που ήδη το έχει και απλώς περιμένετε λίγο. Μην το αγοράσετε πειρατικό. Θα κυκλοφορήσει σε OEM έκδοση, μία φθηνή έκδοση. Τότε και εσείς τρέξτε να το αγοράσετε αμέσως γιατί εκεί η σχέση κόστος/απόδοση θα είναι χρυσάφι.

Μετά το EASY RIDER στον κινηματογράφο, το FULL THROTTLE στα PC CD-ROM. "Run Ben, run".

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας κάνε κλικ στη δεξιά πλευρά του dumpster. Τον ανοίγεις και βγαίνεις έξω. Πήγαινε μία οθόνη δεξιά και κλώτσα την πόρτα (βάλε τον κέρσορα στην πόρτα, κάνε αριστερό κλικ του mouse και κρατώντας το πατημένο επίλεξε την μπότα). Μπες μέσα στο μπαρ. Κάνε κλικ τον κέρσορα στον μπάρμαν και επίλεξε το χέρι. Τον πιάνεις από τον χαλκά και του παίρνεις τα κλειδιά της μηχανής σου. Βγες έξω (νότια). Πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse (invento-



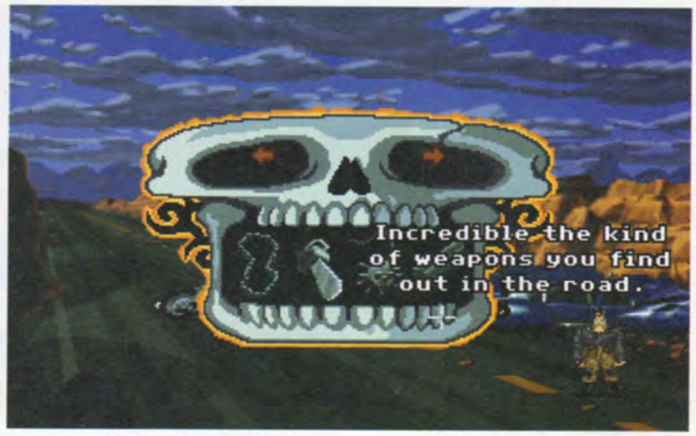
Η "προσγείωσή" σου στο δρόμο μετά το άλμα πάνω από τον γκρεμό είναι πολύ θεαματική.



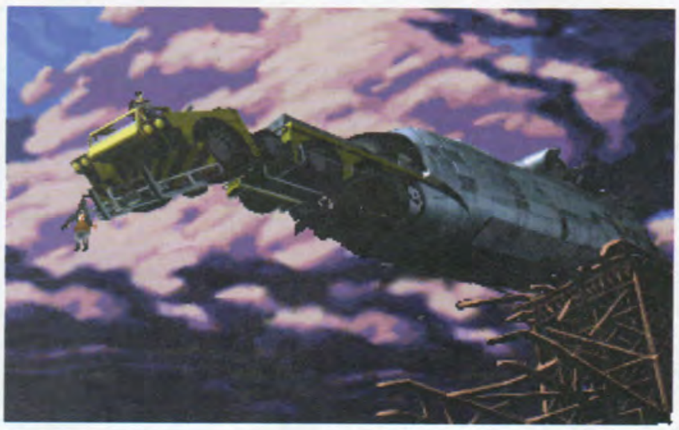
Καμία φωτογραφία δεν μπορεί να δώσει το εκπληκτικό animation που υπάρχει στα mine roads.



Η πρώτη σου συνάντηση με την Maureen.



Αυτό και εάν είναι inventory!!!



ry) και πάρε τα κλειδιά. Κάνε τα κλικ στη μηχανή σου. Βγαίνεις στην Highway. Εδώ έχεις την πρώτη arcade μονομαχία σου. Διάλεξε με το TAB την κλωτσιά, πήγαινε δεξιά και άρχισε να τον χτυπάς.

Αφού τον νικήσεις, θα δεις ένα πολύ εντυπωσιακό sequence. Μίλα στην Maureen (γνωστή σαν Mo) και ρώτα την για όλα. Κάνε LOOK στη φωτογραφία στον τοίχο πίσω σου. Από το έδαφος, δίπλα εκεί όπου θα στέκεσαι, πάρε το gas can. Από τον πάγκο κάτω από τη φωτογραφία πάρε το Hose. Βγες έξω. Μίλα στην Miranda. Φύγε όλο αριστερά (βλέπεις την Miranda που φεύγει).



Στο χάρτη της περιοχής πήγαινε στο τροχόσπιτο (στο μέσο της οθόνης και λίγο αριστερά). Κάνε KNOCK στην πόρτα (με το χέρι). Ενώ σου μιλά, κάνε KICK (κλώτσα την). Μέσα κάνε LOOK και USE (OPEN) στο cabinet πάνω από το κεφάλι του Todd.

Στην ανοιγμένη πόρτα του cabinet, εντόπισε και πάρε το lockpick. Από το ψυγείο (refrigerator) στο βάθος πάρε το κρέας (meat). Εκεί όπου στέκεσαι προχώρησε δεξιά σου. Κάτω πάρε το welding torch της Maureen. Της το γυρνάς αυτόματα. Εξω από το σπίτι της, πήγαινε πάλι αριστερά.

Στο χάρτη της περιοχής πήγαινε στο βάθος, πάνω δεξιά, στο Gas Tower. Κάνε USE το lockpick πάνω στο λουκέτο. Πάρε το λουκέτο (lock) από το πάτωμα. Μπες μέσα. Εντόπισε ακριβώς βόρεια ένα αντικείμενο σαν στύλο. Δες ότι, αν κάνεις κλικ εκεί, κρύβεσαι από πίσω. Τώρα πήγαινε στη σκάλα και κάνε την USE. Ενεργοποιείται ο συναγερμός. Γρήγορα κρύψου πίσω από το αντικείμενο που είπαμε πιο πριν. Ερχεται το "ελικόπτερο". Μόλις οι φρουροί φύγουν, κάνε USE το gas cap στο πίσω μέρος του "ελικοπτέρου". Κάνε USE το hose από το inventory σου στο gas cap. Κάνε USE το gas can από το inventory σου στο hose που μόλις έβαλες.

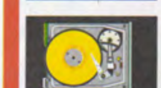
Τώρα κάνε κλικ το MOUTH (στόμα) icon στο hose. Ρουφάς καύσιμο, παίρνεις το can και φεύγεις. Το δίνεις αυτόματα στην Maureen. Εξω από το σπίτι της, πήγαινε αριστερά και στο χάρτη της περιοχής πήγαινε βόρεια και αριστερά στην Juncyard. Κάνε κλικ το λουκέτο στο Latch, στο κάτω μέρος της πόρτας. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... "Keep on moving, Ben..."

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486DX/33 MHz.


8MB RAM και CD-ROM διπλής ταχύτητας.


Στο σκληρό καταλαμβάνει minimum 1MB μαζί με τα saves.


Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής και VGA 256χρωμα γραφικά.


Το παιχνίδι που περιλαμβάνει ένα CD χωρητικότητας 560MB μας έδωσε η OPTICAL SYSTEMS.

Microsoft BOB 1.0

Το σπίτι που πάντα ονειρευόσαστε;

Ερώτηση:
Μπορώ να λέω ΑΥΤΟΣ, όταν αναφέρομαι στο προϊόν;

Απάντηση:
Οχι, πρόκειται ακριβώς για ένα προϊόν. ΑΥΤΟ είναι η σωστή λέξη, όταν αναφέρεστε στο προϊόν ΒΟΒ, τα χαρακτηριστικά και τα πλεονεκτήματά του.

Από Δελτίο Τύπου της Microsoft για το ΒΟΒ

του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Πριν από 14 χρόνια, όταν πρωτοεμφανίστηκε αυτό που σήμερα ονομάζουμε προσωπικός υπολογιστής (Personal Computer, PC) από την εταιρία IBM, το περιβάλλον εργασίας σε αυτόν κάθε άλλο παρά φιλικό προς το χρήστη ήταν. Ηταν η εποχή που γεννήθηκε το λειτουργικό σύστημα PC-DOS (αργότερα και το δίδυμο "αδελφάκι" του MS-DOS). Ολες οι εντολές δίνονταν σε μία μαύρη οθόνη και ο χρήστης έπρεπε να γνωρίζει πολύ καλά τι θέλει να κάνει, ειδάλλως το αποτέλεσμα θα ήταν πολύ διαφορετικό από το αναμενόμενο. Εκατομμύρια κόσμος έμαθε με τον τρόπο αυτόν τα βασικά στοιχεία χρήσης ενός υπολογιστή, αυτό ωστόσο πραγματοποιήθηκε με μεγάλο κόπο, κούραση και συχνά... ανία!

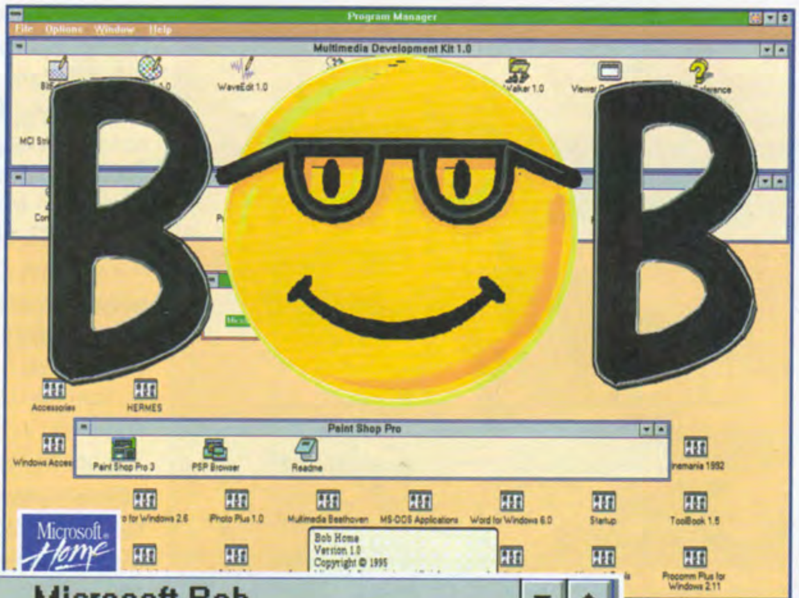
Με το πέρασμα των χρόνων, έκανε την εμφάνισή του ένα νέο λειτουργικό σύστημα από την αντίπαλη της IBM εταιρία Apple, το οποίο ήταν πολύ πιο φιλικό προς το χρήστη: είχε γραφικό περιβάλλον, ωραία χρώματα, καλοσχεδιασμένες οθόνες και χρησιμοποιούσε μία νέα συσκευή, που επειδή έμοιαζε με ποντίκι ονομάστηκε ακριβώς έτσι. Η εισαγωγή πλέον των διάφορων εντολών στο σύστημα ήταν πιο εύκολη και... σίγουρα πιο διασκεδαστική.





Το μεγάλο "boom", όμως, δεν είχε γίνει ακόμη. Ελάχιστοι άνθρωποι χρησιμοποιούσαν τους υπολογιστές και το λειτουργικό σύστημα της Apple, ενώ αντίθετα ο αριθμός των χρηστών των προσωπικών υπολογιστών συμβατών με αυτόν της IBM αυξανόταν συνεχώς με γεωμετρική πρόοδο. Λίγο αργότερα, εκεί γύρω στο 1986, κυκλοφόρησε η πρώτη έκδοση ενός προγράμματος που έμελλε να σηματοδοτήσει την ι-

στορία του λογισμικού των προσωπικών υπολογιστών. Ηταν τα πάρα πολύ γνωστά μας σήμερα Windows της εταιρίας Microsoft. Αν και η πρώτη έκδοση των Windows δεν είχε αξιοσημείωτη επιτυχία, έθεσε τις βάσεις για αυτό που θα ακολουθούσε. Με την έκδοση 2.0 και πολύ περισσότερο με την έκδοση 3.0 τα Windows επικράτησαν στο χώρο των υπολογιστών, προσφέροντας απλότητα, ευκολία και μεγάλη φιλικότητα προς το χρήστη. Ειδικά από την έκδοση 3.1 κι έπειτα, όμως, η επικράτησή τους ήταν σχεδόν ολοκληρωτική. Ολες οι εταιρίες λογισμικού κατασκεύαζαν πια τα προγράμματά τους έτσι ώστε να τρέχουν κάτω από τα Windows, τα οποία έγιναν το standard περιβάλλον εργασίας σε έναν προσωπικό υπολογιστή. Τα πολλαπλά παράθυρα, που ο χρήστης μπορούσε να ανοίγει ταυτόχρονα κάνοντας έτσι διαφορετικές εργασίες, τα χρώματα, οι ωραίες οθόνες, η χρήση του ποντικιού σχεδόν για όλες τις διαδικασίες και λίγο αργότερα οι δυνατότητες ήχου, animation και video έκαναν τον κόσμο να στραφεί μονομιάς στα Windows και να τα χρησιμοποιεί καθημερινά.



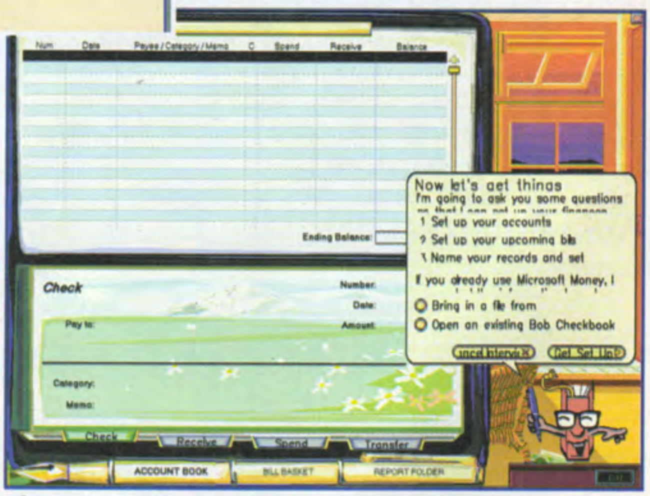


Μήπως όμως οι προσωπικοί υπολογιστές παρέμειναν κάτι δύσκολο για τον απλό χρήστη; Μήπως ακόμη και αυτά τα Windows ήταν πολύπλοκα και στρυφνά; Πιστεύω ότι η πλειονότητα του κόσμου θα απαντούσε αρνητικά σε μια τέτοια ερώτηση. Η ίδια η Microsoft όμως, η δημιουργός των Windows, μάλλον έχει διαφορετική γνώμη. Ετσι, πριν από τέσσερις μήνες παρουσίασε στην αμερικανική αγορά ένα νέο πρόγραμμα με την ονομασία MICROSOFT BOB, το οποίο σκοπό είχε να φέρει ακόμη πιο κοντά τους απλούς χρήστες με τους υπολογιστές, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να κάνουν με ακόμη πιο απλό τρόπο ό,τι επιθυμούν, από τη συγγραφή ενός κειμένου μέχρι την τακτοποίηση των ραντεβού τους.

Πρέπει εξαρχής να τονιστεί ότι το πρόγραμμα BOB κυκλοφορεί μόνο στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής και μέχρι στιγμής τουλάχιστον δεν υπάρχει η παραμικρή σκέψη από την Microsoft να κυκλοφορήσει στην Ευρώπη και φυσικά και στην Ελλάδα. Ετσι, η παρουσίασή του αυτή γίνεται για εγκυκλοπαιδικούς λόγους, όπως θα έλεγαν και οι παλαιότεροι.

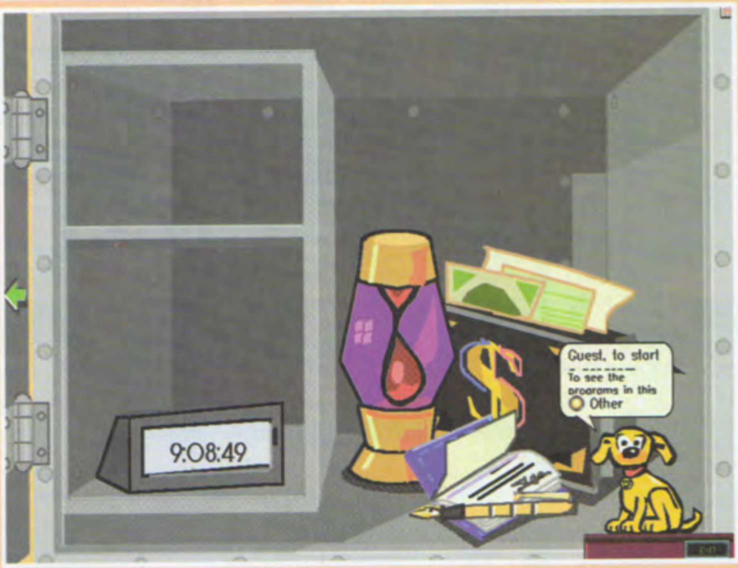
Στον περιορισμένο χώρο ενός άρθρου δεν είναι φυσικά δυνατόν να περιγραφούν αναλυτικά όλες οι δυνατότητες του BOB. Πιστεύω ότι, ειδικά σε αυτό το πακέτο, αυτό δεν θα πρόσφερε και πάρα πολλά, δεδομένου ότι δεν ήρθε για να παρουσιάσει κάτι καινούριο, αλλά για να απλοποιήσει εργασίες και διαδικασίες που μέχρι σήμερα γίνονταν από όλους τους χρήστες των υπολογιστών καθημερινά.

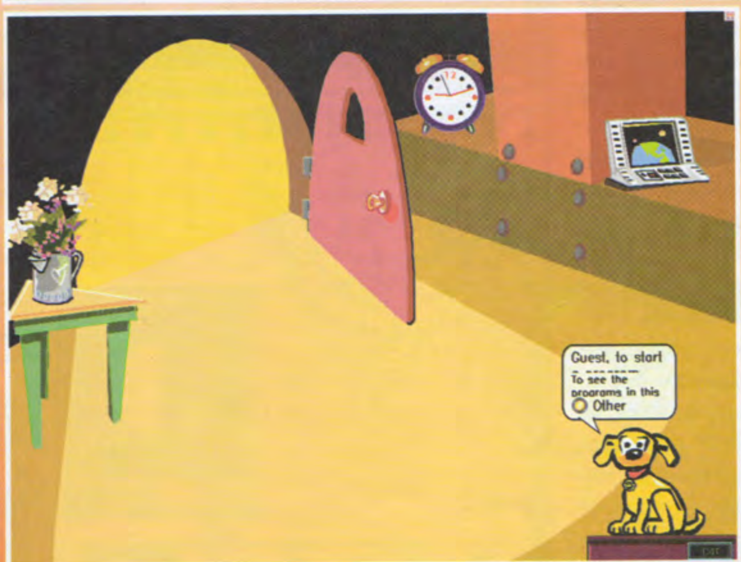
Το BOB (γένους ουδετέρου, όπως θέλει να αναφερόμαστε σε αυτό η Microsoft), έκδοση 1.0 Golden Release, Φεβρουάριος 1995, έρχεται σε 1 CD-ROM, το οποίο περιέχει 7 αρχεία (u1.cab 11MB, extract.exe 78 KB, setup.exe 58 KB, utopia.inf 18 KB, setup.ini, setup.lst και readme.txt 14 KB). Η εγκατάσταση του προγράμματος γίνεται απλά με το τρέξιμο του setup (είτε από τον File Manager είτε από τον Program Manager)











και τελικά χρησιμοποιούνται περίπου 22-24 MB από το σκληρό δίσκο του υπολογιστή. Κατά την εγκατάσταση δημιουργείται ο κατάλογος (directory) MSBOB με 13 υποκαταλόγους και 33 ακόμη αρχεία, ενώ δημιουργούνται και 3 εικονίδια στην ομάδα (group) MS-BOB του Program Manager: MS-BOB SETUP, MS-BOB και README. Η εκτέλεση του προγράμματος είναι απλούστατη και πραγματοποιείται με διπλό κλικ του ποντικιού στο εικονίδιο MS-BOB, ενώ υπάρχει η δυνατότητα το BOB να τρέχει αυτόματα, κάθε φορά που ξεκινούν τα Windows.

Η πρώτη επαφή με το BOB είναι μία πολύ ωραία εικόνα μιας κατακόκκινης εξώπορτας, την οποία αν χτυπήσουμε, κάνοντας κλικ με το ποντίκι, μπαίνουμε στο εσωτερικό του σπιτιού. Από κει και πέρα η βασική εικόνα που καταλαμβάνει όλη την οθόνη του υπολογιστή μας είναι η εικόνα του εσωτερικού ενός σπιτιού που περιλαμβάνει καθιστικό, τζάκι κ.λπ. Η εικόνα αυτή είναι εντυπωσιακή και σίγουρα κάνει καλή εντύπωση στα μάτια του χρήστη, όπως καλή εντύπωση κάνουν και οι μάλλον καλοσχεδιασμένες οθόνες-εικόνες του εσωτερικού των άλλων χώρων του σπιτιού, στους οποίους οδηγείται κάνοντας κλικ στα... πόμολα των θυρών! Ακόμη και ποντικοφωλιά έχει το σπίτι!

Από το σημείο αυτό και μετά η διαδικασία είναι πολύ απλή: κάνοντας κλικ με το ποντίκι σε κάθε σημείο της οθόνης-χώρου ξεκινούν τα διάφορα προγράμματα, με τη βοήθεια των οποίων ο χρήστης μπορεί να κάνει τις εργασίες που επιθυμεί. Μπορεί να γράψει κείμενα, να τακτοποιήσει τα λογιστικά του, να τακτοποιήσει τις επικοινωνίες του κ.λπ. Ολα αυτά επιτελούνται πολύ απλά με το πάτημα των πλήκτρων του ποντικιού και με την εμφάνιση διαδοχικών οθονών, με ωραία χρώματα και καθαρά αμερικανική αισθητική. Δεν θα προβούμε σε λεπτομερείς περιγραφές των υποπρογραμμάτων αυτών, γιατί νομίζω ότι δεν έχει ιδιαίτερη σημασία, θα δούμε όμως συνοπτικά τις δυνατότητες που έχει ο χρήστης του BOB.

ADDRESS BOOK

Είναι ο διευθυνσιογράφος του BOB. Περιλαμβάνει όλες τις βασικές δυνατότητες και συνδέεται με δύο άλλα προγράμματα του BOB (Letter Writer και E-Mail), έτσι ώστε η χρήση του να είναι πιο ολοκληρωμένη.

CALENDAR

Είναι το ημερολόγιο του BOB. Περιλαμβάνει ημερήσιο, εβδομαδιαίο και μηνιαίο ημερολόγιο, στα οποία ο χρήστης σημειώνει διάφορα στοιχεία και ραντεβού.

CHECK BOOK

Είναι ο λογιστής του BOB. Περιλαμβάνει κατάλογο εσόδων-εξόδων, καθώς και τις βασικές λειτουργίες που χρειάζεται κάθε χρήστης για να τακτοποιήσει τα οικονομικά του.

E-MAIL

Είναι η έξοδος του BOB προς τον υπόλοιπο κόσμο. Προσφέρει τη δυνατότητα ανταλλαγής μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail), μέσω του παγκόσμιου διαδικτύου Internet ή διάφορων BBSs.

LETTER WRITER

Είναι ο κειμενογράφος του BOB. Περιλαμβάνει όλες τις βασικές δυνατότητες ενός επεξεργαστή κειμένου, με κύριο σκοπό όμως τη συγγραφή γραμμάτων. Για το σκοπό αυτόν περιέχει έτοιμα εικονίδια (clips) καθώς και borders, τα οποία διευκολύνουν ακόμη περισσότερο τον άπειρο χρήστη στην προσπάθειά του να γράψει εύκολα, απλά και πολύ γρήγορα ένα γράμμα.

HOUSEHOLD MANAGER

Είναι ο διαχειριστής του νοικοκυριού του BOB. Εδώ καταγράφονται οι δουλειές ή τα ραντεβού που πρέπει να γίνουν. Η σύνδεσή του με το Calendar κάνει τη χρήση του πιο αποτελεσματική.

FINANCIAL GUIDE

Είναι ο οικονομικός σύμβουλος του BOB. Περιλαμβάνει σημαντικά οικονομικά στοιχεία, τα οποία εξυπηρετούν πολύ όταν λαμβάνονται αποφάσεις με οικονομικό αντίκτυπο. Φυσικά, πρόκειται για στοιχεία που αφορούν στην αμερικανική αγορά.

GEO SAFARI

Είναι ο χώρος διασκέδασης και ψυχαγωγίας του BOB. Πρόκειται για το γνωστό και πολυβραβευμένο παιχνίδι γνώσεων, το οποίο απευθύνεται σε παιδιά αλλά και σε μεγάλους. Οι επιτυχημένοι συνδυασμοί εικόνων και ήχων εγγυώνται πολλές ευχάριστες ώρες ξεκούρασης αλλά και επιμόρφωσης.



MICROSOFT BOB

Εταιρία: Microsoft
Είδος: Περιβάλλον για πολύ αρχάριους χρήστες
Αντιπρόσωπος: Microsoft Hellas AE, Λ. Κηφισίας 64, Τηλ.: 6806775-9, Fax: 6800780

Ολες αυτές οι εργασίες επιτελούνται απλά και με φιλικό προς το χρήστη τρόπο. Ομως, το βασικό θέμα που ανακύπτει εδώ είναι το εξής: ήταν απαραίτητη η ύπαρξη ενός τέτοιου είδους προγράμματος; Τα Windows δηλαδή δεν ικανοποιούσαν τις ανάγκες ενός απλού καθημερινού χρήστη και πολύ περισσότερο δεν είχαν φτάσει σε ικανοποιητικό βαθμό απλότητας και φιλικότητας προς το χρήστη; Προφανώς η απάντηση της Microsoft είναι αρνητική. Ο χρήστης ήταν μάλλον ακόμη μπερδεμένος με τις πολλές επιλογές και τα πολλά παράθυρα και ζητούσε κάτι ακόμα πιο απλό.

Ποιος όμως θα είναι τελικά ο χρήστης του BOB; Ο φτασμένος χρήστης σίγουρα αποκλείεται, δεν θα καθίσει καν να δει το BOB. Ξέρει τι θέλει και ξέρει και να το υλοποιεί. Ο μέσος χρήστης, και πάλι κατά τη γνώμη μου, δεν θα ασχοληθεί με το BOB, γιατί μάλλον έχει βρει στα Windows την απλότητα και την ευκολία που ζητούσε από καιρό. Εξάλλου, μην ξεχνάμε και τον παράγοντα συνήθεια. Αρα, μένει ο αρχάριος, ο νέος χρήστης, ο οποίος αντικρίζει για πρώτη φορά στη ζωή του προσωπικό υπολογιστή και τώρα ξεκινάει την περιπλάνησή του σε αυτόν. Το BOB ίσως αποτελεί γι' αυτόν μία λύση, αλλά είναι η καλύτερη; Μαθαίνοντας τα βασικά και πραγματοποιώντας κάποιες διαδικασίες με τη βοήθεια του BOB, ίσως αργότερα μπερδευτεί χειρότερα, στην προσπάθειά του να εμβαθύνει σε κάποιες από αυτές. Δεν υπάρχουν παρά ελάχιστες ομοιότητες ανάμεσα στη χρήση του BOB και των αντίστοιχων προγραμμάτων που τρέχουν κάτω από τα Windows. Αυτό είναι πολύ σημαντικό πρόβλημα. Πώς θα εξελιχθεί κάθε νέος χρήστης αφού, όταν μάθει τα πρώτα βασικά στοιχεία και θελήσει να προχωρήσει περαιτέρω, θα ανακαλύψει ότι πρέπει να κάνει τώρα τις δουλειές που είχε μάθει με διαφορετικό τρόπο;

Ισως το πρόγραμμα BOB να άργησε λίγο ως προς την εμφάνισή του. Αν είχε παρουσιαστεί αρκετά χρόνια νωρίτερα, θα είχε επηρεάσει σίγουρα την εξέλιξη του προσωπικού υπολογιστή. Σήμερα όμως; ■

Είναι πιστεύω σε όλους γνωστό ότι οι εταιρίες παραγωγής computer games είναι αυτές που κυρίως επέβαλαν στην πράξη την αλματώδη εξέλιξη στον τομέα του hardware. Οι εταιρίες αυτές έχουν αποδοθεί σε μία αγωνιώδη και αγχώδη συνεχή αναζήτηση της λεγόμενης "τεχνολογίας αιχμής". Δείγματά τους βλέπετε καθημερινά στον παγκόσμιο ειδικό Τύπο και ίσως και στις οθόνες σας: DRACULA UNLEASHED, KING'S QUEST 7, MYST, UNDER A KILLING MOON, WRATH OF THE GODS, DRAGON'S LORE, WIND COMMANDER 3 και δεκάδες άλλα.

Ωστόσο, αυτές οι εταιρίες που οδηγούν και επιβάλλουν την τεχνολογική εξέλιξη στους υπολογιστές δεν έχουν ακόμη ανακαλύψει τον κόσμο του Internet!!! Ακούγεται ίσως παράδοξο αλλά είναι αληθινό. Εταιρίες όπως οι Sierra, Access, Legend, Infogrames, Virgin, ανάμεσα σε δεκάδες άλλες, δεν έχουν ακόμη δώσει την απαιτούμενη προσοχή και σημασία στο Internet και κυρίως στη γραφική διάστασή του.

Είναι γεγονός ότι στις ΗΠΑ η ύπαρξη κυρίως της Compuserve, του τεράστιου αυτού ιδιωτικού δικτύου, και οι σχέσεις των εταιριών με αυτό είχε δημιουργήσει μία κατάσταση που βόλευε σχεδόν τους πάντες. Στις ΗΠΑ, αν ήθελε -και θέλει- κάποιος να είναι μέσα στην καρδιά των εξελίξεων, πρέπει να είναι μέλος -κυρίως- στην Compuserve.

Φυσικά, η ανωτέρω κατάσταση δεν αποτελεί δικαιολογία για κανέναν. Η καθιέρωση των PCs ως των βασικών μηχανημάτων πλατφορμών για τα computer games, οι τεράστιες ανακατατάξεις στο χώρο των εταιριών παραγωγής, η αλματώδη άνθηση της ευρωπαϊκής αγοράς και το άνοιγμα των αμερικανικών εταιριών σε αυτήν επέβαλε και επιβάλλει ριζικές ανακατατάξεις και στο χώρο του Internet. Η παγκοσμιοποίηση αυτής της αγοράς και της ανάγκης άμεσης επαφής των εταιριών με τους χρήστες-αγοραστές έχει ήδη οδηγήσει τις πρώτες απ' αυτές σε αλλαγή της μέχρι τώρα στάσης τους.

Ας μην κοροϊδευόμαστε. Άσχετα με την ιδεολογική τοποθέτηση του καθενός και την ιδιαίτερη προσέγγιση που έχει ως προς τον κόσμο του Internet, αδιαμφισβήτητο γεγονός παραμένει ότι στο Internet αρχίζει να κυριαρχεί ο κόσμος του εμπορίου. Η εμπορική αυτή διάσταση του δικτύου που τείνει να

GAMES WEB SERVERS



MICROPROSE





Westwood STUDIOS

Το World Wibe Web (WWW) αποτελεί το πιο εκρηκτικά αναπτυσσόμενο τμήμα του Internet. Η γραφική παρουσίασή του, το click and point interface του, η ταχύτατη προσέγγιση μέσω των links σε εκατοντάδες πηγές πληροφοριών, οι γενικότερες γραφικές και ηχητικές του δυνατότητες το καθιστούν ιδανικό "μέρος" για την παγκόσμια βιομηχανία των computer games.

του Ανδρέα Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

περιθωριοποιήσει οποιαδήποτε άλλη είναι αυτή που υποχρεώνει τις μεγάλες εταιρίες παραγωγής σε αλλαγή της στάσης τους. Το τελευταίο τετράμηνο, τα WEB game sites εταιριών ξεφυτρώνουν το ένα μετά το άλλο.

Με το άρθρο αυτό παρουσιάζουμε πέντε WEB sites γνωστών εταιριών. Μέχρι τη στιγμή που γραφόταν το άρθρο αυτό μόνο επτά εταιρίες είχαν δημιουργήσει WEB sites. Σε ένα από τα επόμενα τεύχη θα παρουσιάσουμε ό,τι νεότερο υπάρχει στο χώρο αυτό.

Εκτός από το χώρο των εταιριών παραγωγής, υπάρχουν αρκετές αξιόλογες WEB sites που ασχολούνται με τα computer games. Οι πιο "καλές" από αυτές είναι οι Games Domain (http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain), Happy Puppy Software (http://www.power.net/users/HappyPup), Spoiler's Centre (http://www.et.ee/spoiler) και Game Oasis (http://www.cyberspace.com/ acroft). Ο gamer θα βρει σε αυτές ό,τι ζητά η ψυχή του. Λύσεις, hints, cracks, patches, demos κ.λπ.

Τη Δευτέρα, 5 Ιουνίου, και η CompuLink απέκτησε τη δική της Game's Web homepage. Η ονομασία της είναι Adventure Magic και καλείται με: http://www.compulink.gr/.



Την Adventure Magic επιμελούμαστε ο γράφων και ο φίλος και αρχισυντάκτης, Γιάννης Πατρίκος. Περιέχει λύσεις (solutions), cracks και patches για μία σειρά adventures και RPG's. Φιλοδοξία μας είναι να την καταστήσουμε την πιο πλήρη από πλευράς υλικού σε ολόκληρο το Internet!!!

Μεγάλα λόγια θα μου πείτε, αλλά εμείς επιμένουμε. Εχουμε στα χέρια μας σχεδόν όλες τις λύσεις των adventures (από καταβολής κόσμου) και όλα τα cracks και τα patches που κυκλοφορούν για τα παιχνίδια αυτά. Φυσικά, για να "περαστούν" στην Adventure Magic θα απαιτηθεί κάποιο χρονικό διάστημα. Οι λύσεις, για παράδειγμα, ξεπερνούν τις 700 (!!). Ξεκινήσαμε με αυτές που θεωρήσαμε ως τις πιο σημαντικές. Ο εμπλουτισμός θα είναι συνεχής. Η αρχή έγινε. Join Adventure Magic, λοιπόν. Εμείς θα είμαστε εκεί.

Για να γραφτεί το άρθρο αυτό χρειάστηκαν 16 ώρες, on-line σύνδεσης παρακαλώ!!!

Access Software, Inc.
Email: linkspro1@delphi.com (Ryan Werner)

Accolade
Email: accolade@netcom.com
76004.2132@compuserve.com (Dan Evans)
BBS: 408-296-8800
FTP: ftp.netcom.com - pub/ac/accolade

Activision
Email: support@activision.com
76004.2122@compuserve.com (Doug Pearson)

Bethesda Softworks
Email: 71333.3511@compuserve.com
bethesda01@aol.com
BBS: 301-990-7552

Broderbund
Email: BBundTec1@aol.com
BBS: 415-883-5889

Creative Insights, Inc.
Email: cii@netcom.com
Best Known Products: Shadow of Yserbius, Fates of Twinion

Disney Software
Email: sysop@disneysoft.com
BBS: 818-567-4027
FTP: ftp.caprica.com - pub/disneysoft

Dynamix
Email: 72662.1174@compuserve.com
SierraOne@aol.com
BBS: 206-644-0112

Id Software
Email: help@idsoftware.com
jayw@idsoftware.com (Jay Wilbur)
romero@idsoftware.com (John Romero)
BBS: 508-365-2359 (2400)
508-368-7036 (2400-9600)
508-368-4137 (2400-14.4)
FTP: ftp.idsoftware.com
ftp.uml.edu - msdos/Games/ID
ftp.uwp.edu - pub/msdos/games/id

Legend Entertainment
Email: 76226.2356@compuserve.com

LucasArts
Email: 75300.454@compuserve.com (Jason Deadrich)
Lucasart3@aol.com
Lucasarts@genie.geis.com
BBS: 415-257-3070
FTP: ftp.lucasarts.com

Mindscape
Email: mindscape@aol.com
BBS: 415-883-7145

New World Computing
Email: newworldco@aol.com
BBS: 818-889-5684

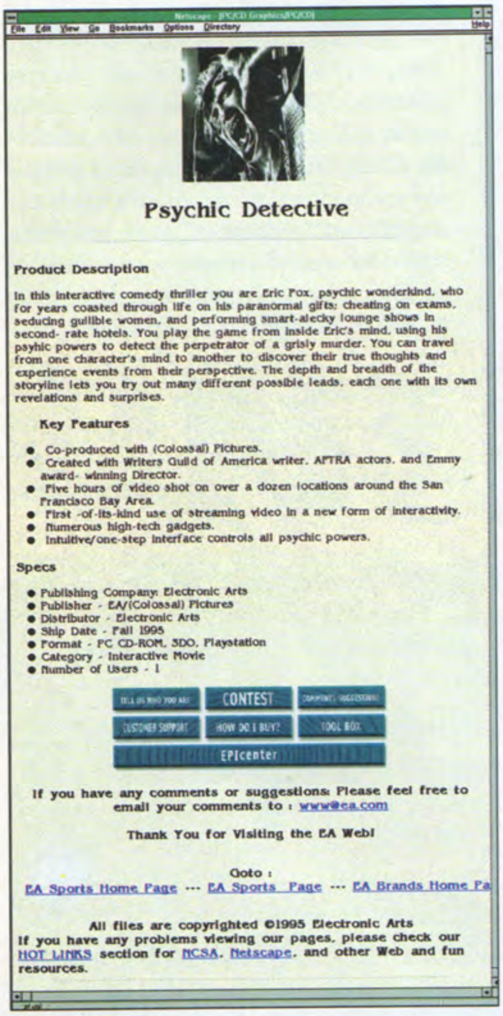
Origin Systems
Email: support@origin.ea.com
76004.2612@compuserve.com (Richard)
OSI@aol.com
Origin_CS@aol.com (Galen)
origin@world.std.com
WWW: hhtp://www.ea.com/osi.html
BBS: 512-328-8402
FTP: ftp.ea.com

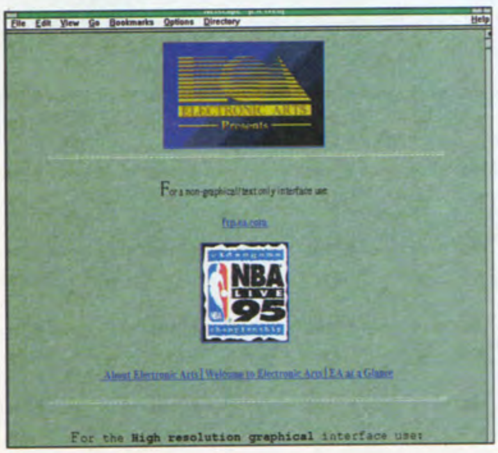
Psygnosis
Email: psygtech@psygnosis.com

Sierra On-Line
Email: 76004.2143@compuserve.com
SierraOne@aol.com
BBS: 206-644-0112

ELECTRONIC ARTS

http://www.ea.com





Η Electronic Arts είναι η μεγαλύτερη από πλευράς οικονομικού μεγέθους εταιρία computer games στην Αμερική. Εχει κυκλοφορήσει μερικά από τα καλύτερα games όπως τα SYNDICATE, WINGS OF GLORY, LITTLE BIG ADVENTURE, NOCTROPOLIS κ.λπ.

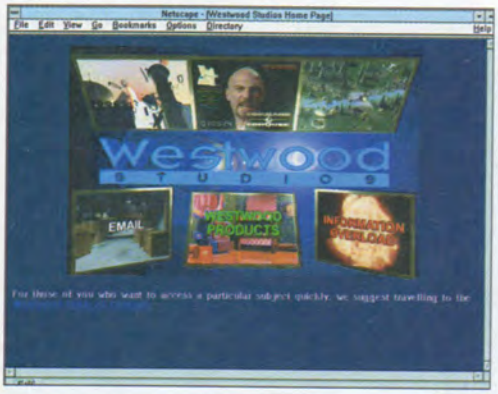
Το Web της εταιρίας είναι απλό αλλά λειτουργικό και στηρίζεται περισσότερο στο κείμενο για να φορτώνεται πιο γρήγορα. Προσφέρει πρόσβαση μέσω των links "E3 News & Events" και "Hot off the Press" σε πληροφορίες που αφορούν σε όλες τις μελλοντικές τους παραγωγές, για τις οποίες θα βρείτε αναλυτικές παρουσιάσεις, αλλά και αρκετές screen shots που δίνουν μία πρώτη εικόνα για τα παιχνίδια αυτά.

Μέσω της επιλογής link: "ftp.ea.com" αποκτάτε πρόσβαση σε ένα πολύ αξιόλογο υλικό. Ολα τα demos, τα patches, πάρα πολλές εικόνες από τα διάφορα παιχνίδια της είναι εδώ. Κύρια έλλειψη του Web είναι -κατά τη γνώμη μου- η απουσία hints για τα παιχνίδια που η εταιρία έχει κυκλοφορήσει.



WESTWOOD STUDIOS

http://www.westwood.com

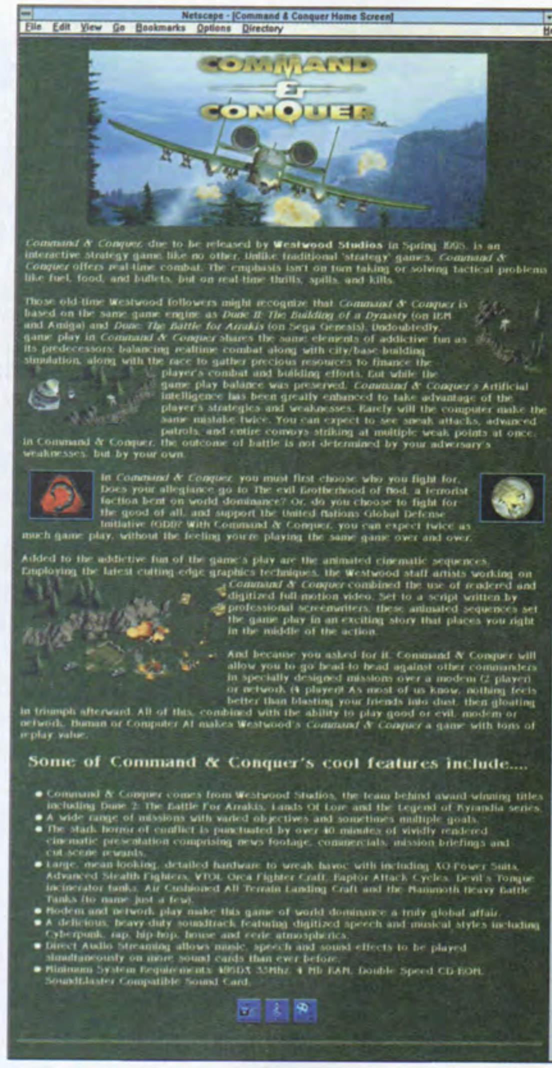






Η Westwood Studios είναι η εταιρία που μας έδωσε τα EYE OF BEHOLDER 1 και 2 αλλά και την τριλογία των KYRANDIA, το LANDS OF LORE και το DUNE 2. Το WEB της εταιρίας είναι εντυπωσιακό και πολύ έξυπνα δημιουργημένο.

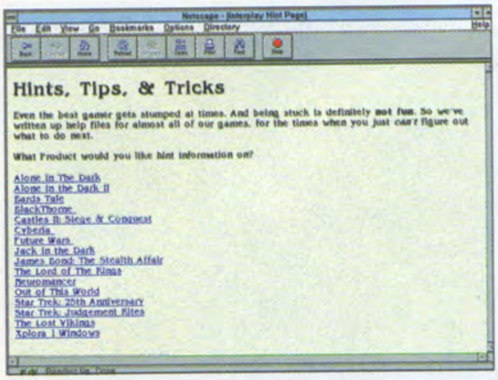
Μέσω της επιλογής "Westwood Table of Contents" έχετε μία text, αλλά γρήγορη από πλευράς φορτώματος, παρουσίαση του Web της εταιρίας. Αν έχετε υπομονή, χρόνο και χρήμα, θα δείτε τη γραφική παρουσίαση του Web. Εδώ μπορείτε να δείτε όλες τις υπάρχουσες κυκλοφορίες της εταιρίας αλλά και τις μελλοντικές παραγωγές μέσω πολύ εντυπωσιακών παρουσιάσεων. Ο Web συνεχίζει να βρίσκεται υπό αναπροσαρμογή και σύντομα θα προσφέρει και hints για όλα τα παιχνίδια της εταιρίας. Η πιο εντυπωσιακή και πολλά υποσχόμενη Web homepage από όσες έχω δει.





INTERPLAY

http://www.interplay.com



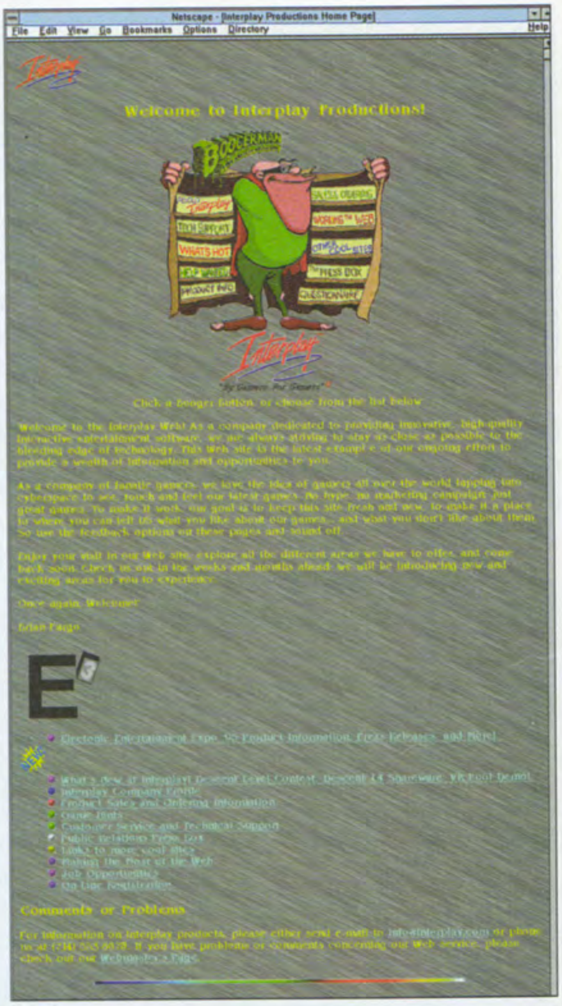




Η Interplay έχει κυκλοφορήσει μερικά από τα καλύτερα computer games όπως τα: STAR TREK 25th ANNIVERSARY και JUDGEMENT RITES, BARDS TALE, LOST VIKINGS, CYBERIA κ.ά.

Η εισαγωγική σελίδα του Web, επιλέγοντας το Full graphics, είναι πολύ εντυπωσιακή, αν εξαιρέσει κάποιος το background. Αυτήν τη στιγμή είναι η πιο ολοκληρωμένη δουλειά στο χώρο των εταιριών, στον τομέα αυτό φυσικά. Ο χρήστης έχει πρόσβαση σε οτιδήποτε μπορεί να σκεφτεί: μελλοντικές παραγωγές, παρουσιάσεις και εικόνες από αυτές, πλήρη υποστήριξη των ήδη σε κυκλοφορία παραγωγών με demos, patches (update files που διορθώνουν διάφορα bugs), και το κυριότερο hints για όλα της τα παιχνίδια. Η δουλειά που έχει γίνει είναι ομολογουμένως πολύ εντυπωσιακή.

Θέλετε hints για τα παιχνίδια, για παράδειγμα, ALONE IN THE DARK 3 ή το CYBERIA; Θα τα βρείτε εδώ και μάλιστα σε πολύ ολοκληρωμένη μορφή.

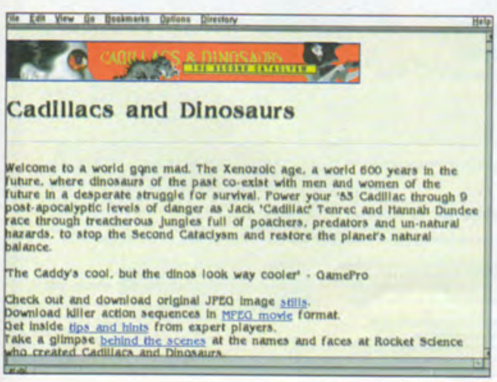




ROCKET SCIENCE

http://www.rocketsci.com

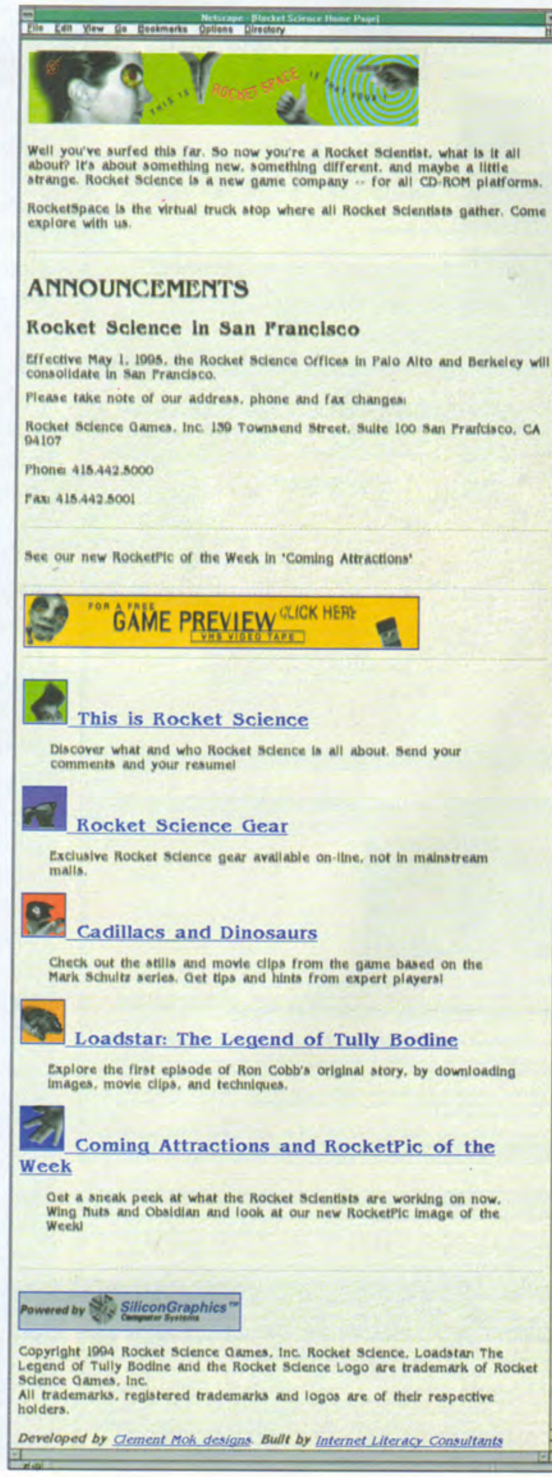




Ίσως, η πιο πολλά υποσχόμενη εταιρία, που μέχρι στιγμής όμως -προσωπική τουλάχιστον εκτίμηση- δεν έχει πείσει. Ως εταιρία διαθέτει τα πιο ηχηρά ίσως ονόματα του χώρου όπως τους: Gary Blank (πρώην στέλεχος της Super Mac), Peter Barreff (δημιουργός των Quickdraw και Cinepack), Mark Mallen (στέλεχος της Light and Magic του Lucas) κ.ά. Μέχρι στιγμής έχει κυκλοφορήσει δύο καθαρά shoot-em up με full motion video. Ο Web της εταιρίας θα έλεγα ότι είναι ο πιο... rock!

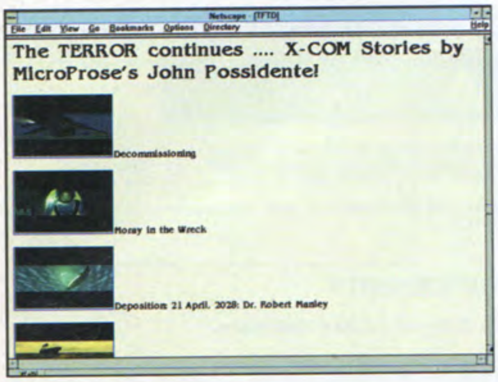
Η επίδραση της Silicon Graphics (υπάρχει αντίστοιχο link) είναι προφανής και δείχνει και τη σχέση των εταιριών, καθώς η πρώτη κατασκευάζει τα παιχνίδια της στα περίφημα WorkStations της δεύτερης.

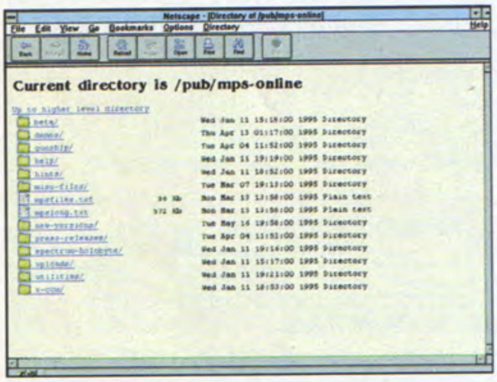
Εδώ θα βρείτε, με μία καθαρά αμερικανική λογική, τα πάντα που αφορούν στην υποστήριξη των παιχνιδιών της. Φανελάκια, καπέλα, βιντεοκασέτες, οτιδήποτε ως fans θελήσετε, ακόμη και mpeg demos (!!). Υπάρχουν, όμως, και πολύ καλά hint sections για τα παιχνίδια της, αν και arcade, απαραίτητα για κάθε χρήστη. Ευελπιστούμε.

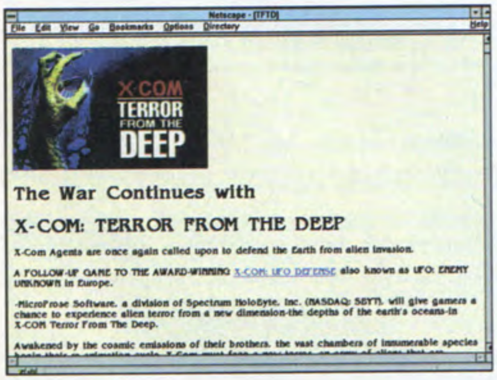


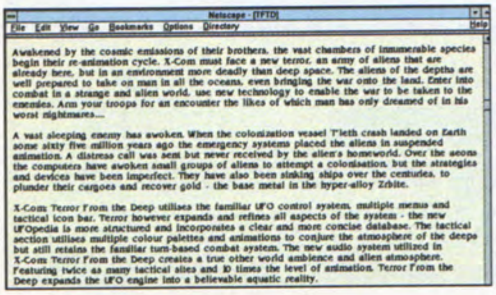
MICROPROSE

http://www.microprose.com



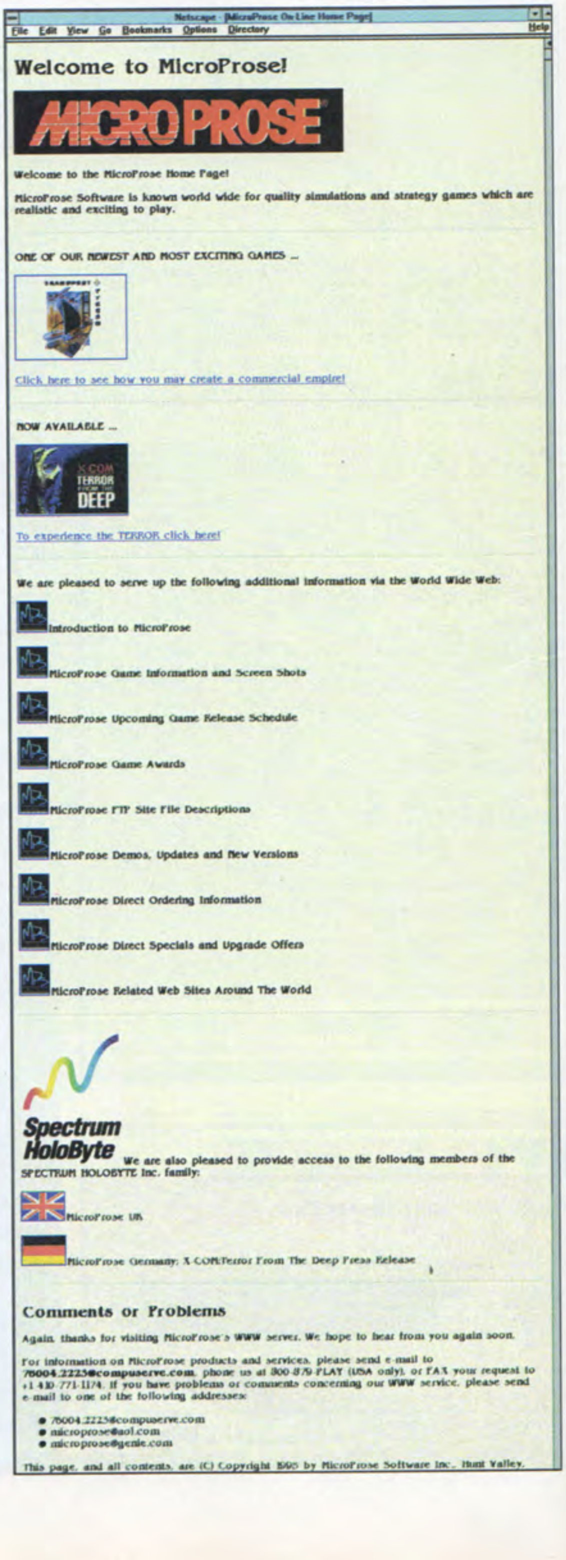






Μία εταιρία που δεν έχει ανάγκη ιδιαίτερης παρουσίασης. Αν δεν είναι ήδη γνωστό, τότε σημειώστε ότι εδώ και πολύ καιρό έχει αγοράσει και την Spectrum Holobytes γνωστή από το υπερ-παιχνίδι FALCON 3. Ο Web προσφέρει πρόσβαση και στις δύο αυτές εταιρίες. Ο Web της Microprose θα ήταν πράγματι υπερπλήρης, αν διέθετε hint section για τα παιχνίδια της εταιρίας. Αν εξαιρέσουμε αυτό, περιέχει τα πάντα. Πληροφορίες για τις στρατηγικές κινήσεις της εταιρίας, demos και updates για όλα της τα παιχνίδια, παρουσιάσεις και εικόνες για όλες τις μέχρι τώρα κυκλοφορίες της, διασυνδέσεις με μία σειρά Web sites σε όλο τον κόσμο. Το ειδικό περιοδικό της εταιρίας με πληροφορίες για όλα (όπως το InterAction της Sierra).

Πολύ καλές παρουσιάσεις των μελλοντικών της κυκλοφοριών, ftp sites που ενδιαφέρουν κάθε χρήστη και φυσικά ειδικές αναφορές για τα βραβευμένα παιχνίδια της εταιρίας.





* Η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει ΦΠΑ 18%.

HANTAREX 1564

- 15'' ΕΠΙΠΕΔΗ ΟΘΟΝΗ
- 0.28 mm DOT PITCH
- INVAR SHADOW MASK
- ΜΕΓΙΣΤΗ ΑΝΑΛΥΣΗ: *1280x1024*
- ΨΗΦΙΑΚΑ ΡΥΘΜΙΣΤΙΚΑ
- ΚΑΘΕΤΗ ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ: *72 Hz ΣΤΑ 1024x768*

Η **HANTAREX** Ελληνική, εδώ και μια δεκαετία παρέχει στην Ελληνική αγορά μία πλούσια γκάμα οθονών από 14" έως 28" ίντσες.

Σήμερα η **HANTAREX** σας δίνει την δυνατότητα ν' αποκτήσετε μία οθόνη 15 ιντσών στην τιμή των 14 ιντσών.

Επωφεληθείτε τώρα από την προσφορά που γίνεται για περιορισμένο αριθμό τεμαχίων. Αποκτείστε και εσείς μια **HANTAREX 1594** ΤΩΡΑ.



Ζητήστε επίμονα οθόνες **HANTAREX**. Επικοινωνήστε μαζί μας στα τηλέφωνα: **9961669-70-71, 9910950** & fax: **9961668** για να σας πούμε το πλησιέστερο σημείο πώλησης.

Προτιμάτε τον καλύτερο συνδυασμό ανταγωνιστικών τιμών, καλής τεχνικής υποστήριξης και διαθεσιμότητας από μία εταιρία με δεκαετή πείρα στις οθόνες.

HANTAREX

ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΗ!

Ιπποκράτους 35, 167 77 Ελληνικό, Αθήνα - Τηλ. 9961-669-70-71 - Tlx. 219875 ΑΝΤΑ GR - Fax: 9961-668

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



Το απόλυτο πρόγραμμα του κυβερνοχώρου

"Ολοι με ρωτούν γιατί περνώ τόσες ώρες συνδεδεμένος... Αν είχαν συνδεθεί ποτέ με το Δίκτυο, δεν θα με ρωτούσαν. Απλά με κάνει να νιώθω αγνός, σαν ένα πνεύμα ή μια τέλεια έννοια. Οταν έχεις δοκιμάσει αυτή την εμπειρία, το περπάτημα δεν συγκρίνεται...!!!"
SHADOWCAT: Χρήστης του Δικτύου

"...Το φράγμα ηλεκτρονικών αντίμετρων εισβολής δεν ήταν πρόβλημα, όμως τα κυβερνορομπότ βρέθηκαν πάνω μου προτού μπορέσω να κάνω κάτι. Οι προγραμματιστές της TriOpt δεν αστειεύονται. Οι ρουτίνες επίθεσής τους μου διέλυσαν τη σύνδεση και παραλίγο να μου κάψουν το μυαλό. Ακουγα φωνές για μία εβδομάδα..."
SYNDY3: Hacker

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Πολλοί πιστεύουν ότι το DOOM είναι αυτό που πρώτο καθιέρωσε το ιδιόμορφο user-interface που χρησιμοποιεί και που τόσο πολύ έχει εκτιμηθεί από τους χρήστες όλου του κόσμου. Αυτό όμως είναι ΛΑΘΟΣ!!! Η Looking





Glass Technologies το πρωτοχρησιμοποίησε στο πιο επαναστατικό (μετά τα WIZARDRY και DUNGEON MASTER) RPG που κυκλοφόρησε ποτέ, το UNDERWORLD, το RPG που δυόμισι χρόνια τώρα παραμένει κορυφαίο στις διαχρονικές ψηφοφορίες των χρηστών. Από τότε αυτό το user- interface γνώρισε

μία πρωτοφανή εξάπλωση και έχει καθιερωθεί ως ένα από τα κορυφαία του είδους για Action και RPGs. Η Looking Glass επανέρχεται και με το SYSTEM SHOCK μας δίνει μία ακόμη πιο προωθημένη μορφή αυτού του user-interface. Μία μορφή που, διαβάζοντας τον ψυχισμό και τη σκέψη των χρηστών, προσεγγίζει το τέλειο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

"Τι είναι ο άνθρωπος; Καθορίζεται από έννοιες όπως η μορφολογία και η μακροζωία; Αν η μορφή αλλάζει το περιεχόμενο, δηλαδή, αν το σχήμα του δοχείου επηρεάζει καταλυτικά από που περιέχει, τότε τι θα σημαίνει για την κοινωνία, αν ένας άνθρωπος δεν μοιάζει πια με άνθρωπο; Αν όλες οι αξίες που μας οδηγούσαν - γέννηση, ωρίμανση και θάνατος - μεταβληθούν ή εξαλειφθούν, αυτό θα μας κάνει διαφορετικούς; Αν ένας άνθρωπος δεν χρειάζεται να φοβάται το θάνατο, θα είναι περισσότερο άνθρωπος από τους προγόνους του ή λιγότερο; Αυτές οι ερωτήσεις πιστεύω ότι θα απαντηθούν από τη σύγχρονη επιστήμη μέσα στην ερχόμενη δεκαετία. Ομως, είναι ο κόσμος έτοιμος για απαντήσεις;"



Δείγμα της οθόνης δράσης σε ανάλυση 640x400.



Τα Computer Nodes που πρέπει να καταστρέψεις.

Εταιρία
Looking Glass/ Origin
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
Action RPG ενός χαρακτήρα
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

DR DOROTHEE RIMBAUD: MARSEILLES GENETIC RESEARCH BASTION

2072. Είσαι ένας πειρατής (hacker) του κυβερνοχώρου. Μια μέρα αποφασίζεις να "μπεις" στους υπολογιστές της TriOptium και παρόλο που αρχικά όλα εξελίσσονται θαυμάσια, τελικά σε εντοπίζουν και σε συλλαμβάνουν. Εχεις δύο επιλογές: 'Η θα πας φυλακή για άγνωστο χρονικό διάστημα ή θα προσπαθήσεις να "μπεις" στον τελειότερο ίσως υπολογιστή τεχνητής νοημοσύνης, τον SHODAN, ο οποίος ρυθμίζει τη λειτουργία του διαστημικού σταθμού Citadel. Αν το κατορθώσεις, όλες οι κατηγορίες εις βάρος σου θα εκπέσουν, ενώ ταυτόχρονα θα σου κάνουν την τιμή να σου εμφυτεύσουν ένα "νευρωνικό σύστημα ελέγχου", το οποίο θα σου επιτρέπει να μπαίνεις στο Cyberspace! Τελικά, κατορθώνεις να "σπάσεις" τα κυκλώματα ασφαλείας του SHODAN και να τον θέσεις εκτός λειτουργίας. Ανησυχείς, όμως, γι' αυτό που φαίνεται να είδες στο τέλος. Ο SHODAN, προτού "κλείσει", μεταμορφώθηκε σε μία άλλη οντότητα; Φυσικά, δέχεσαι την εμφύτευση. Μένεις έξι μήνες σε κωματώδη κατάσταση. Οταν ξυπνάς, στο σταθμό δεν υπάρχει σχεδόν κανένας ζωντανός και υγιής άνθρωπος, μόνο ρομπότ και μεταλλαγμένοι! Ο SHODAN, το τελειότερο δείγμα αυτάρκους τεχνητής νοημοσύνης, όχι μόνο επέζησε, αλλά τώρα πια κυριαρχεί σε ολόκληρο το διαστημικό σταθμό. Αποζητώντας εκδίκηση "ορκίστηκε" να

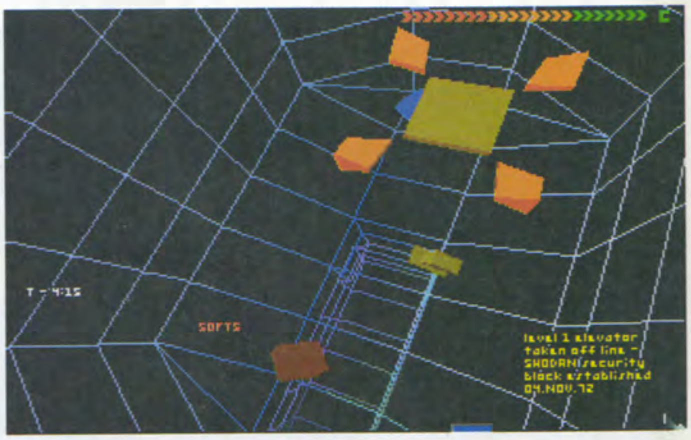


Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού "δέχεσαι" διάφορα μηνύματα από τον SHODAN.

ROLE PLAYING GAME
REVIEW



Μέσω αυτών των τερματικών "περνάς" στον κυβερνοχώρο.



Χαρακτηριστική οθόνη τμήματος του κυβερνοχώρου.

εξαφανίσει το ανθρώπινο είδος. Αφού εξόντωσε σχεδόν όλους τους ανθρώπους στο Citadel και τους "αντικατέστησε" με ρομπότ, τώρα σχεδιάζει ένα υπερ-γιγαντιαίο laser για να καταστρέψει τη Γη. Στη διαδικασία απόκτησης ελέγχου του σταθμού Citadel, ο SHODAN και τα ρομπότ του δεν κατόρθωσαν να ανιχνεύσουν τον "υπάλληλο 2-4601" που βρισκόταν σε κώμα. Τώρα πια είσαι η μοναδική ελπίδα της ανθρωπότητας απέναντι στον SHODAN. Οι προγραμματιστές του τμήματος κυβερνοδιαστήματος της TriOptium κατόρθωσαν να δημιουργήσουν ένα προσωρινό "παράθυρο" στα συστήματα ασφάλειας του Citabel που τώρα πια ελέγχει ο SHODAN και να περάσουν δώδεκα μηνύματα για σένα, ενόσω ήσουν σε κώμα.





Εντόπισέ τα, αξιοποίησέ τα και προσπάθησε να καταστρέψεις τον SHODAN που κινείται στο Cyberspace.

Το σενάριο του System Shock είναι εξαιρετικό. Αυτά που θεωρώ ως τα πιο σπουδαία είναι το βάθος του, η πληρότητά του και ο τρόπος με τον οποίο σου αποκαλύπτεται



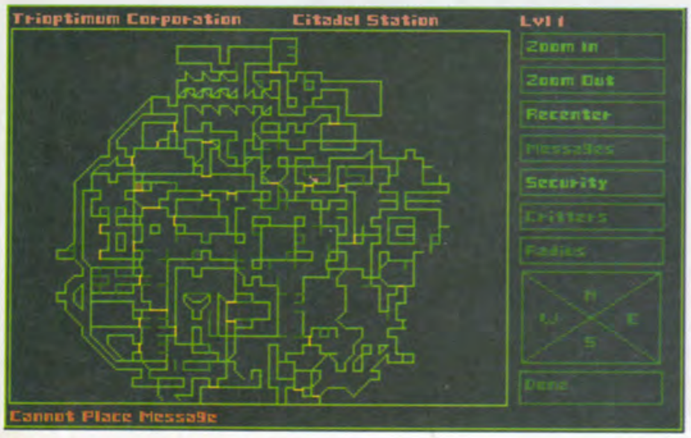
κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Προσωπικά, θεωρώ ότι τα RPGs πρέπει να κινούνται στον κόσμο όπου δημιουργήθηκαν, αυτόν της φαντασίας - με μάγια, trolls και τέτοια. Το κυβερνοδιάστημα είναι κάτι διαφορετικό και γι' αυτό ίσως ο χαρακτηρισμός RPG's κανονικά δεν του αρμόζει.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παρουσιάζουν ένα και μοναδικό ελάττωμα, όπως και στα UNDERWORLD'S. Πλησιάζοντας πολύ κοντά στους τοίχους, αυτοί μεγεθύνονται τόσο που χάνουν την αρχική τους ανάλυση. Ομω,ς όπως ανακάλυψα την τελευταία στιγμή, το παιχνίδι τρέχει και σε αναλύσεις 600x400 και 600x480. Γράφω ανακάλυψα, γιατί αυτό δεν αναφέρεται πουθενά, ούτε στο πακέτο ούτε στο manual!!! Στις αναλύσεις αυτές, και τις οποίες σας συστήνω, τα γραφικά είναι άκρως εντυπωσιακά. Καμία ατέλεια δεν υπάρχει πουθενά. Η ρύθμιση αυτή γίνεται μέσω του OPTIONS, VIDEO, VIDEO MODE. Κατά τα άλλα, υπάρχει μία εξαιρετική αναπαράσταση ενός διαστημικού σταθμού, της οποίας τα γραφικά προσθέτουν στο γενικότερο κλίμα του παιχνιδιού το αίσθημα της κλειστοφοβίας. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλη την οθόνη του

ROLE PLAYING GAME

REVIEW



Δείγμα του Automap σε πλήρη ανάπτυξη.



Μέσα από διάφορες οθόνες, βλέπεις τι γίνεται σε άλλους χώρους.

monitor -αν το επιθυμείς- επί της οποίας αποτυπώνονται πράγματι δεκάδες πληροφορίες. Η μουσική, τα ηχητικά εφέ και το speech -όπου αυτό υπάρχει- είναι πάρα πολύ καλά. Κατά τη γνώμη μου, μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι υποστηρίζει μόνο κάρτες συμβατές με SoundBlaster.



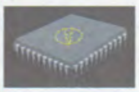
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι είναι γεμάτο καινοτομίες. Καταρχήν, όταν ξεκινά δείχνει μία οθόνη που επεξηγεί όλα τα icons και τις λειτουργίες (την επαναφέρεις όποτε θέλεις με ALT και O), ενώ με τα πλήκτρα SHIFT και ? βλέπεις όλες τις εντολές του πληκτρολογίου. Επίσης, κατά την εκκίνηση σου δίνει τη δυνατότητα να ρυθμίσεις τα DIFFICULTY LEVELS σε 4 options του παιχνιδιού: στη μάχη (COMBAT), προσωπικά το έβαλα στο O για να ξεμπερδεύω, τους γρίφους (PUZZLES), που καθορίζουν τη δυσκολία των πινάκων ελέγχου και καλωδίων, το μηδέν, που τα απάγει όλα αμέσως (προσωπικά τα άφησα στο 2), την αποστολή (MISSION), που καθορίζει την πολυπλοκότητα του σεναρίου (και αυτό το άφησα στο 2) και, τέλος, το κυβερνοδιάστημα (CYBERSPACE), που καθορίζει τη δυσκολία όταν βρίσκεστε μέσα στο κυβερνοδιάστημα (το έβαλα στο 0). Σημειωτέον, ότι αν βάλεις το MISSION στο 3, τότε έχεις 7 ώρες στη διάθεσή σου προκειμένου να τελειώσεις το παιχνίδι.



Γενικά, κινείστε με το αριστερό πλήκτρο του mouse πατημένο ή με τα arrow keys. Ο,τι σας διευκολύνει. Με απλό δεξί κλικ επιτίθεστε σε έναν εχθρό ή καταστρέφετε κάποιο αντικείμενο. Με διπλό αριστερό κλικ χρησιμοποιείτε ή παίρνετε διάφορα αντικείμενα. Με απλό αριστερό κλικ, όντας σταματημένος, αναγνωρίζετε (LOOK) αντικείμενα και ενεργοποιείτε τα πλευρικά icons που βρίσκονται πάνω στην οθόνη δράσης. Από αυτά τα πλευρικά icons ρυθμίζετε τα πάντα (automaps, logbooks, όπλα κ.λπ.). Φυσικά, ξεκινώντας πρέπει να πάρετε τα αντίστοιχα μηχανήματα, που επιτρέπουν αυτές τις λειτουργίες, από ένα δωματιάκι δίπλα

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/33MHz.



Απαιτεί 4MB RAM.



Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 19MB.



Υποστηρίζει γραφικά VGA 256χρωμα και SoundBlaster συμβατές κάρτες ήχου.



Το πακέτο που περιλαμβάνει ένα CD χωρητικότητας 320MB μας έδωσε η PLOTLINE.



Δείγμα των Grid Access Panels που πρέπει να ανοίξεις.



Δείγμα των Wire Access Panels.

σας. Ο ήρωας πηδάει με το spacebar (για να ανεβείτε σκάλες πατάτε το spacebar και το μπροστινό arrow key), κοιτάει ψηλά ή χαμηλά, αλλά και σκύβει ανάλογα. Ολες αυτές οι κινήσεις ρυθμίζονται από τα icons πάνω αριστερά στην οθόνη. Μετά από λίγη εξάσκηση, ο χειρισμός δεν θα παρουσιάσει κανένα πρόβλημα. Μάθετε να χρησιμοποιείτε όλα τα icons και όλες τις επιλογές. Προσοχή στο διάβασμα των e-mail και logbooks καθώς και στη χρήση των κινήσεων του σώματος και της θέας. Σημειωτέον ότι για τη μεταβολή σώματος κάνετε κλικ σε ένα από τα επίπεδα του icon και πατάτε τα T, G, B ανάλογα, ενώ για να δείτε πάνω ή κάτω χρησιμοποιείτε ή τα αντίστοιχα icons ή καλύτερα τα πλήκτρα R και V. Κρατήστε τα συνεχώς πατημένα για να δείτε τη διαδρομή που καλύπτουν. Μάθετε να χρησιμοποιείτε την FULL επιλογή του Automap (και ZOOM IN) και φροντίστε να έχετε πάντοτε στην επιλογή OPTIONS το ON-LINE HELP στην επιλογή ON. Επίσης, σημειώστε ότι η επιλογή GAMMA CORRECTION στο Video ρυθμίζει τη φωτεινότητα της οθόνης. Διαβάστε οπωσδήποτε το πολύ καλό ελληνικό manual που έχει βγάλει η εταιρία PLOTLINE και συνοδεύει το παιχνίδι.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι ιδανική. Η εταιρία έχει κατορθώσει να αποδώσει αρκετά ρεαλιστικά το περιβάλλον ενός space station (εντάξει, δεν έχουμε δει, αλλά σύμφωνα με τις περιγραφές και το "κοινό" επίπεδο φαντασίας στο θέμα αυτό).

Το πιο εντυπωσιακό όμως είναι η απόδοση του Cyberspace. Μια πράγματι πρωτόγνωρη εμπειρία που αρχικά θα σας ξαφνιάσει, αλλά είναι σίγουρο ότι θα σας συνεπάρει. Η δράση του παιχνιδιού ποικίλλει ανάλογα με τις ρυθμίσεις που έχετε κάνει προτού ξεκινήσετε. Φυσικά, απόλυτος στόχος είναι η καταστροφή του SHODAN στον κυβερνοχώρο. Το παιχνίδι αποτελείται από δέκα πολύ μεγάλα επίπεδα. Ξεκινάτε στο level όπου βρίσκεται και το Hospital level. Τα επίπεδα συνδέονται μέσω ενός ασανσέρ (elevator). Για να πετύχετε το στόχο σας πρέπει να φέρετε εις πέρας 5 αποστολές. Κατά την πρώτη αποστολή πρέπει να κάνετε disable το Laser Gun που ετοιμάζει ο SHODAN. Στη δεύτερη πρέπει να πατήσετε το "Beta Jeffison" button στο level 6, στην τρίτη να καταστρέψετε τα antennae panels, στην τέταρτη τον reactor και ολόκληρο τον σταθμό, και τέλος στην πέμπτη τον SHODAN μέσα στο Cyberspace (αρκετά δύσκολο). Σημειωτέον ότι σε κάθε επίπεδο πρέπει να καταστρέψετε όλες τις κάμερες, όλα τα Computers Nodes σε κάθε επίπεδο (στο automap, αν ενεργοποιήσετε το Security, θα τα βλέπετε σαν κόκκινα σημάδια). Επίσης, σε κάθε επίπεδο υπάρχει και ένα Cyborg Conversion Chamber, το οποίο σας επιτρέπει







Οι "κάμερες" που πρέπει να καταστρέψεις.



Δείγμα των αριθμητικών keypads που ελέγχουν διάφορες πόρτες.

να κάνετε heal σε περίπτωση που σκοτωθείτε, παρά να γίνετε ένα Cyborg. Πρέπει να κατεβάσετε τα Security στην επιλογή STATUS στο 0. Πολλά επίπεδα δεν θα ανοίγουν πλήρως, εάν προηγουμένως δεν επισκεφτείτε κάποια άλλα. Κάνετε SAVE προτού μπείτε σε κάθε Cyberpace. Μάθετε να το εξερευνάτε καλά και μόνο τότε κάντε RESTORE και παίξτε χωρίς να κάνετε λάθη. Κάθε Cyberspace περιέχει ζωτικότατες πληροφορίες όπως κωδικούς και διακόπτες πορτών ελεγχόμενες από computers. Οι γρίφοι του δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι, ειδικά εάν έχετε το ON-LINE HELP στην επιλογή ON. Απλώς, πρέπει να εξερευνάτε τα πάντα, όλους τους χώρους και υπό όλες σχεδόν τις οπτικές γωνίες. Προσέξτε τις κρυφές πόρτες και τα ασανσέρ που φαίνονται σαν "light pad". Οι εχθροί σας δεν τελειώνουν ποτέ. Οσους και να σκοτώσετε, θα επανεμφανίζονται. Πολλοί γρίφοι αναφέρονται στα διάφορα keypads. Αν, φυσικά, έχετε θέσει την αντίστοιχη επιλογή στο μηδέν, όλοι αυτοί θα είναι λυμένοι. Δοκιμάστε τους, όμως, στην Default θέση 2. Αξίζουν πολύ και όσο προχωράει το παιχνίδι γίνονται πραγματικές σπαζοκεφαλιές.

HINTS ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Το System Shock δεν προσφέρεται για αναλυτικές και κατά γράμμα παρουσιάσεις της λύσης του. Τέτοια είναι η μορφή του. Ξεκινώντας, όμως, στο Level 1 πάρτε από το closet (εκεί όπου πρωτοξεκινάτε) τα: SYSTEM ANALYZER, NAVIGATION & MAPPING, DATA READER, PIPE και STANDARD ACCESS CARD. Σημειωτέον, στο Cyberspace του Level 1 υπάρχουν τα Decoy, Pulser v1 και v2, C-shield v1, Games και μια switch για τις security doors (όπου θα βρείτε ένα Magpulse Gun). Στο δωμάτιο όπου βρίσκεται το μηχάνημα του Cyberspace υπάρχει μια Medical Card. Εντοπίστε την. Στο επίπεδο αυτό πρέπει να βρείτε 1 Surgery Machine, 3 Energy Charge Stations, 1 Cyberspace Deck και 6 Hidden Doors. Στο κέντρο του επιπέδου αυτού, ένα ασανσέρ σας κατεβάζει σε ένα contol room. Μια switch ενεργοποιεί το κεντρικό pad που σας ανεβάζει στην οροφή. Λύνοντας εδώ το Grid Access Panel, ανοίγετε την Force Field Door. Φυσικά, πρέπει να καταστρέψετε όλες τις cameras και τα computers nodes, έτσι ώστε το security level να πέσει στο 0. Αυτό είναι υπερ-απαραίτητο μια και ο SHODAN μέσω αυτών ελέγχει το σταθμό. Καταστρέφοντάς τα, μειώνετε δραματικά τον έλεγχο του SHODAN στα levels αυτά. Φυλάξτε το Darf Pistol για το τέλος. Χρησιμοποιήστε για τους αντιπάλους σας το Pipe ή το Sparq. Οι κωδικοί που ζητούν δύο πόρτες είναι 451 η Surgery Door (στην αρχή, αν έχετε βάλει το difficulty 1, τότε η πόρτα ανοίγει αυτόματα - τον κωδικό βρίσκετε στο Logbook # 2-4601) και με 705 η Armory Door. Στο επίπεδο αυτό θα βρείτε ένα Wire Access Panel και δύο Grid Access Panels. Στο Level 2 τώρα θα βρείτε μία σπασμένη-άχρηστη Surgery Machine, 3 Energy Stations, 2 Cyberspace Decks και 5 Hidden Doors. Επίσης, δύο Grid Access Panels και δύο Wire Access Panels. Στο ένα από τα δύο Cyberspace θα βρείτε ένα SCI-access, ενώ στο άλλο τα Drill v1, Shield v2, 2 Shields v3, Pulser v4, 2 Recall, 1 Decoy, Group-4 access, Games v4 και το Laser Safety Override Code (199).

Προσοχή! Υπάρχουν παντού εχθροί που σας περιμένουν και μην ξεχνάτε ότι ο SHODAN, ως τεχνητή νοημοσύνη, δεν έχει ηθική. Καλή σας τύχη. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το κορυφαίο ίσως action RPG που έχει κυκλοφορήσει ως σήμερα. Ενα επαναστατικό user-interface που επιτρέπει σε όλους τους χρήστες να ασχοληθούν μαζί του. Ρυθμίζει όλα τα επίπεδα δυσκολίας που αφορούν στο παιχνίδι! Εξαιρετικό σενάριο και πολύ πλούσια δράση χαρακτηρίζουν το πρόγραμμα αυτό. Για τους εραστές του κυβερνοχώρου.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΜΟΥΣΙΚΗ	88
ΣΕΝΑΡΙΟ	92
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94

92%

ASYMETRIX 3D F/X

Για εύκολη 3D επεξεργασία

του Μιχάλη Ατάλιαλη
mikel@athena.compulink.gr

Επιτέλους! Ποτέ άλλοτε η τρισδιάστατη επεξεργασία και κίνηση δεν ήταν τόσο εύκολη όσο είναι με αυτό το πακέτο. Ενα ιδιαίτερα ευέλικτο και δυναμικό εργαλείο που έρχεται να απλουστεύσει αυτές τις πολύπλοκες λειτουργίες είναι το 3D F/X της Asymetrix.

Η εταιρία Asymetrix, γνωστή από την κατασκευή προγραμμάτων συγγραφής multimedia εφαρμογών (όπως το δημοφιλές Toolbook), έρχεται να ταράξει τα νερά της αγοράς με ένα πακέτο του οποίου το κόστος είναι αντιστρόφως ανάλογο των δυνατοτήτων του. Με μία επένδυση της τάξεως των 80.000 δρχ. παίρνετε στα χέρια σας εργαλεία που ξεκινούν από τη δημιουργία "έξυπνων" αντικειμένων και φτάνουν στο rendering και το animation.

ΠΡΟ ASYMETRIX 3D F/X

Η σχεδίαση και η επεξεργασία των γραφικών στον τρισδιάστατο χώρο συχνά αποτελούν ιδιαίτερα επίπονες εργασίες, οι οποίες απαιτούν μεγάλη προσπάθεια και αρκετή εξειδίκευση. Στην περίπτωση δε που θα θελήσετε να δώσετε "ζωή" στα τρισδιάστατα αντικείμενά σας (animation), τότε τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο πολύπλοκα, αφού εκτός από τις ιδιαιτερότητες των προγραμμάτων που υποστηρίζουν τέτοιες λειτουργίες θα πρέπει να κατανοήσετε και τη θεωρία της κίνησης του ορατού χώρου στις τρεις διαστάσεις. Ολα αυτά όμως γίνονταν προτού η Asymetrix κυκλοφορήσει το 3D F/X. Με το 3D F/X, η σχεδίαση τρισδιάστατων αντικειμένων γίνεται παιχνιδάκι χάρη στη μέθοδο drag'n'drop. Η εξοικείωσή σας με τις λειτουργίες του προγράμματος γίνεται αρκετά γρήγορα και αυτό επιτυγχάνεται είτε με το πολύ καλό εγχειρίδιο που συνοδεύει το πακέτο είτε με τη βοήθεια του on-line "εκπαιδευτή", με τον οποίο μπορείτε να μάθετε εύκολα και γρήγορα τα πάντα γύρω από την τρισδιάστατη επεξεργασία και κίνηση.



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Προκειμένου να τρέξετε το 3D F/X, θα πρέπει ο υπολογιστής σας να έχει τα εξής ελάχιστα χαρακτηριστικά:

- Επεξεργαστής 386/33MHz με μαθηματικό συνεπεξεργαστή
- Μνήμη 8MB
- Κάρτα γραφικών SVGA
- Windows 3.x
- CD-ROM

Οπως μπορείτε να διαπιστώσετε και εσείς από πλευράς απαιτήσεων, ο σημαντικότερος περιορισμός που ορίζει το πρόγραμμα είναι ότι θεωρεί απαραίτητη την ύπαρξη μνήμης RAM, κατά προτίμηση άνω των 16MB.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Το κυρίως πρόγραμμα του 3D F/X συνοδεύεται από μία ομάδα βοηθητικών προγραμμάτων, τα οποία έχουν ως στόχο να συμπληρώσουν και να υποστηρίξουν το βασικό πρόγραμμα, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ανεξάρτητα.

BitEdit: Απλός επεξεργαστής εικόνας.

PhotoCD Converter: Μετατρέπει τις εικόνες από format Kodak Photo CD σε εικόνες .BMP format.

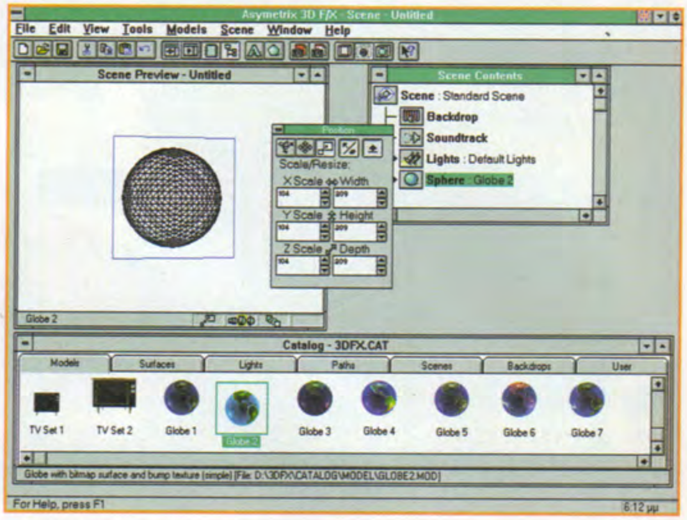
BitPal: Επεξεργάζεται τα χρώματα μίας εικόνας.

BitWav: Επεξεργάζεται τον ήχο που θα εμπλουτίσει τις παραγωγές σας.

ΠΡΟ ΤΩΝ ΠΥΛΩΝ ΤΟΥ ΚΥΡΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Η εισαγωγή σας στο Asymetrix 3D F/X καλωσορίζεται από έναν αρκετά εντυπωσιακό λογότυπο. Αν μπείτε για πρώτη φορά, το πρόγραμμα εμφανίζει ένα μικρό παράθυρο που σας προσκαλεί σε μία ξενάγηση στα μυστικά του προγράμματος. Αν επιλέξετε να προσπεράσετε το πρόγραμμα "εκπαιδευτή", τότε



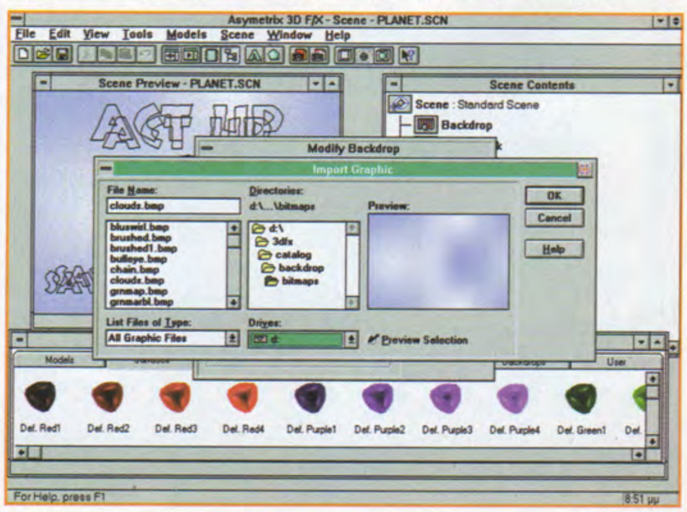


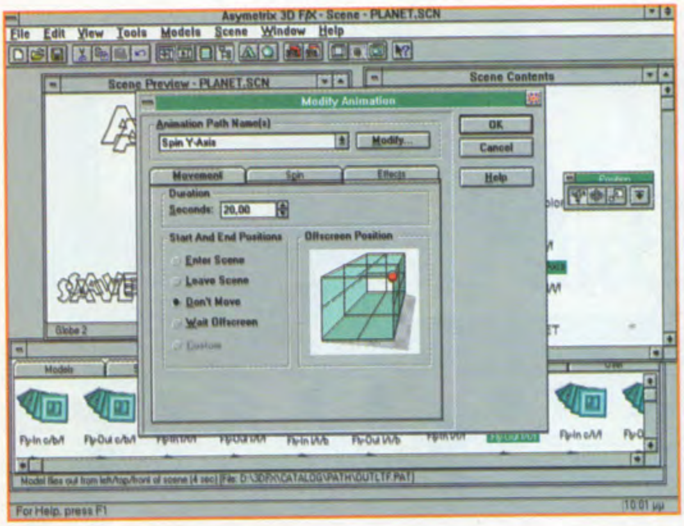
μπαίνετε στο περιβάλλον εργασίας. Η οθόνη στο περιβάλλον εργασίας χωρίζεται σε τρία τμήματα. Στο πρώτο τμήμα, που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης, μπορείτε να βρείτε τα μενού με όλες τις λειτουργίες του προγράμματος. Στο δεύτερο τμήμα υπάρχουν κουμπιά με τις λειτουργίες που - στατιστικά - ένας χρήστης χρησιμοποιεί περισσότερο. Τέλος, το τρίτο τμήμα δημιουργείται από την ύπαρξη τριών παραθύρων. Το πάνω αριστερά στην οθόνη παράθυρο ονομάζεται Scene Preview. Σε αυτό το παράθυρο γίνεται ο σχεδιασμός των τρισδιάστατων αντικειμένων. Στο πάνω δεξιό τμήμα της οθόνης σας υπάρχει το δεύτερο στη σειρά παράθυρο, το Scene Contents. Το παράθυρο αυτό περιέχει τα στοιχεία τα οποία υλοποιούν την εικόνα που υπάρχει στο Scene Preview. Τρία εικονίδια αντιπροσωπεύουν το υλικό από το οποίο δημιουργείται το background τους ήχους που εμπλουτίζουν την παραγωγή σας, και τον φωτισμό. Τα τρία εικονίδια που αναφέρθηκαν ανήκουν σε ένα τέταρτο που βρίσκεται πάνω από αυτά και αντιπροσωπεύει το αντικείμενο με όλες τις ιδιότητές του. Τα εικονίδια πληθαίνουν με την εισαγωγή και άλλων στοιχείων στο αντικείμενό σας. Το τρίτο παράθυρο είναι ένας visual browser που περιλαμβάνει περισσότερα από 200 τρισδιάστατα μοντέλα, σχήματα, επιλογές φωτισμού, επιφάνειες και πολλά άλλα.

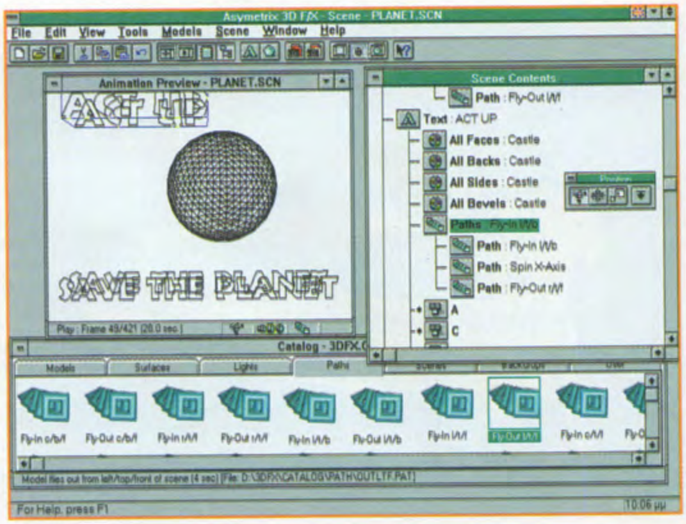
ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ASYMETRIX 3D F/X

Η δημιουργία σκηνών με το 3D F/X θα λέγαμε ότι είναι εξίσου απλή με τη λειτουργία drag'n'drop των αντικειμένων μέσα στα Windows. Αλλωστε, σε μία σκηνή τα περισσότερα αντικείμενα που εισάγετε είναι προκατασκευασμένα. Το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε σχέδια από μία βιβλιοθήκη έτοιμων μοντέλων (για παράδειγμα, μπορείτε να βρείτε σχέδια για υπολογιστές, ανθρώπους, αεροπλάνα, γραφεία, βιβλία κ.λπ.) που έρχονται μαζί με το 3D F/X ή να δημιουργήσετε τα δικά σας. Οπως είπαμε, ο visual browser περιλαμβάνει αρκετά τρισδιάστατα μοντέλα, σχήματα, επιλογές φωτισμού, επιφάνειες κ.λπ., τα οποία μπορείτε να επιλέξετε προκειμένου να εμπλουτίσετε τις παρουσιάσεις σας. Στη συνέχεια, απλώς συμπληρώνετε μία σκηνή με τον ανάλογο φωτισμό και είναι έτοιμη. Το πρόγραμμα είναι πράγματι καταπληκτικό όταν έχουμε να κάνουμε με τα έτοιμα αντικείμενα που προσφέρει ή τη δημιουργία τίτλων ή απλών σχημάτων. Οταν αποφασίσετε, όμως, να δημιουργήσετε κάτι μόνοι σας, τότε ανακαλύπτετε ότι εκεί το πρόγραμμα υστερεί σημαντικά. Από πλευράς ταχύτητας κρίνεται αρκετά καλό. Αν, όμως, επιλέξετε να κάνει και rendering στην εικόνα σας, τότε θα παρατηρήσετε ότι είναι λίγο αργό, αφού το Golf που φαίνεται στην εικόνα χρειάστηκε 6 ώρες για να γίνει rendeped, σε μία ανάλυ-









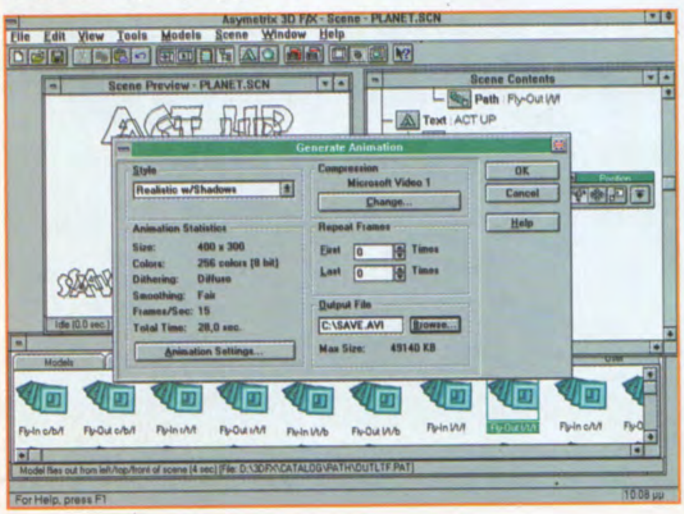
ση 640x480 με βάθος 24-bit σε ένα μηχάνημα 486 DX4-100 με 16MB RAM. Οπως είδατε, η δημιουργία τρισδιάστατων αντικειμένων είναι αρκετά απλή υπόθεση, πιο απλή όμως υπόθεση είναι η ευκολία του προγράμματος στο animation. Στα τρισδιάστατα αντικείμενα, που σχεδιάσατε με την ευκολία που περιγράψαμε, μπορείτε να δώσετε κίνηση χαράζοντας ένα μονοπάτι πάνω στο οποίο μπορούν να τρέχουν μοντέλα και κείμενα. Ο ορισμός γίνεται και πάλι με τη μέθοδο drag'n'drop και τα αντικείμενα μπορούν να "ταξιδεύουν" μέσα και έξω από μια λογική σκηνή. Το 3D F/X μπορεί πράγματι να εντυπωσιάσει. Μέσω αυτού μπορείτε να δημιουργήσετε ένα τρισδιάστατο αντικείμενο και πάνω σε μία επιφάνειά του να ξεκινήσει να παίζει ένα video (.avi). Για παράδειγμα, μπορείτε να δημιουργήσετε έναν κύβο και πάνω σε μία ακμή του να ξεκινήσετε ένα video clip. Αργότερα, μπορείτε να δώσετε ρυθμό περιστροφής στον κύβο και το video να συνεχίζει να παίζει, προσθέτοντας και ήχο μορφής .Wav. Οσοι έχετε γρήγορο modem, πρόσβαση στην CompuLink και το netscape, μπορείτε να απολαύσετε ένα video clip με το σήμα της CompuLink στην Web page της, φτιαγμένο από το εν λόγω πρόγραμμα. Η υποστήριξη της αντικειμενικής διάστασης OLE 2.0 παρέχει τη δυνατότητα εισαγωγής των αντικειμένων σας σε ποικίλες εφαρμογές γραφείου όπως τα Microsoft Office, MS-Word, Lotus 1-2-3 ή CorelDRAW!

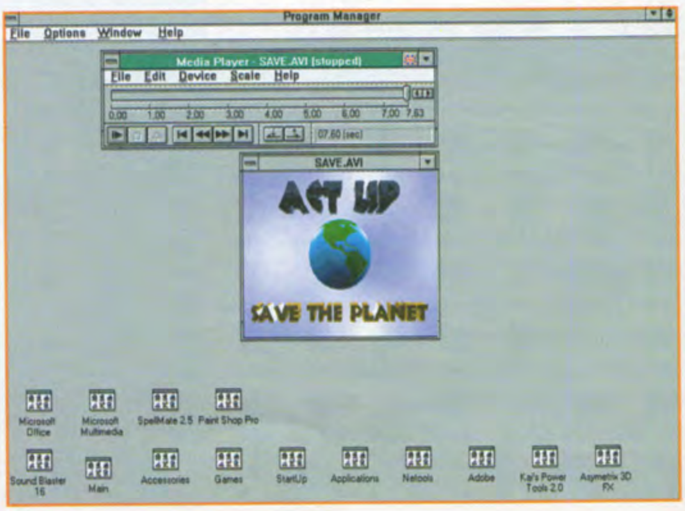
ASTMETRIX 3D F/X

Εταιρία: Asymetrix
Είδος: 3D επεξεργασία και κίνηση
Διάθεση: MIT AE, Αβέρωφ 34Α, τηλ.: 2184561-9, fax: 2184560
Τιμή: 67.000 δρχ. + ΦΠΑ

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Εν κατακλείδι, θα λέγαμε ότι το 3D F/X είναι ένα καταπληκτικό πρόγραμμα ειδικά για όσους δεν έχουν καλλιτεχνική φλέβα και γνώσεις στο animation, και θέλουν να εμπλουτίσουν τις multimedia εφαρμογές τους με τρισδιάστατα αντικείμενα και κίνηση. Συμπερασματικά, η Asymetrix με αυτή της την κίνηση συμπληρώνει την γκάμα των προϊόντων της, καλύπτοντας πλέον όλες τις φάσεις ανάπτυξης των multimedia εφαρμογών. Ετσι, η συλλογή περιλαμβάνει πλέον το Multimedia Toolbook για συγγραφή multimedia αναφορών, το DVP για ψηφιακή επεξεργασία video, το MediaBlitz για δημιουργία χρονικών οντοτήτων που περιέχουν media, το Compel για multimedia παρουσιάσεις και στο εξής το 3D F/X. ■





ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΑΘΕ ΒΙΒΛΙΟ... ΕΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΟ!



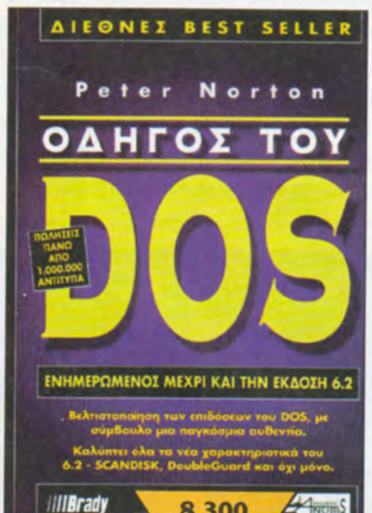
4.100 δρχ.



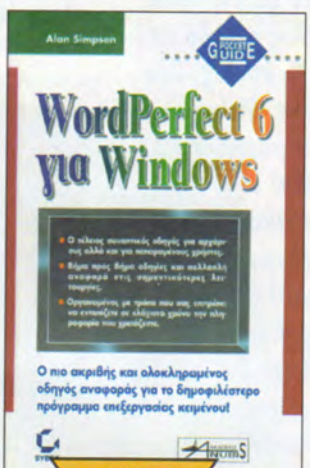
5.800 δρχ.



8.300 δρχ.



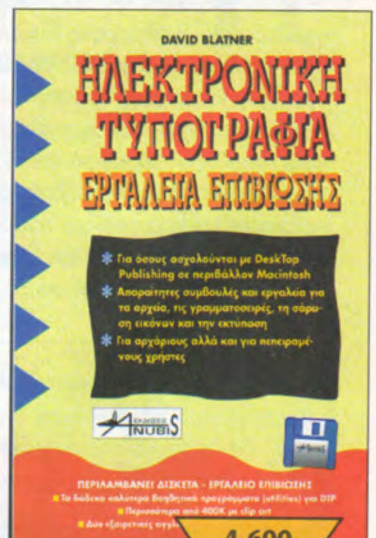
8.300 δρχ.



2.200 δρχ.



2.500 δρχ.



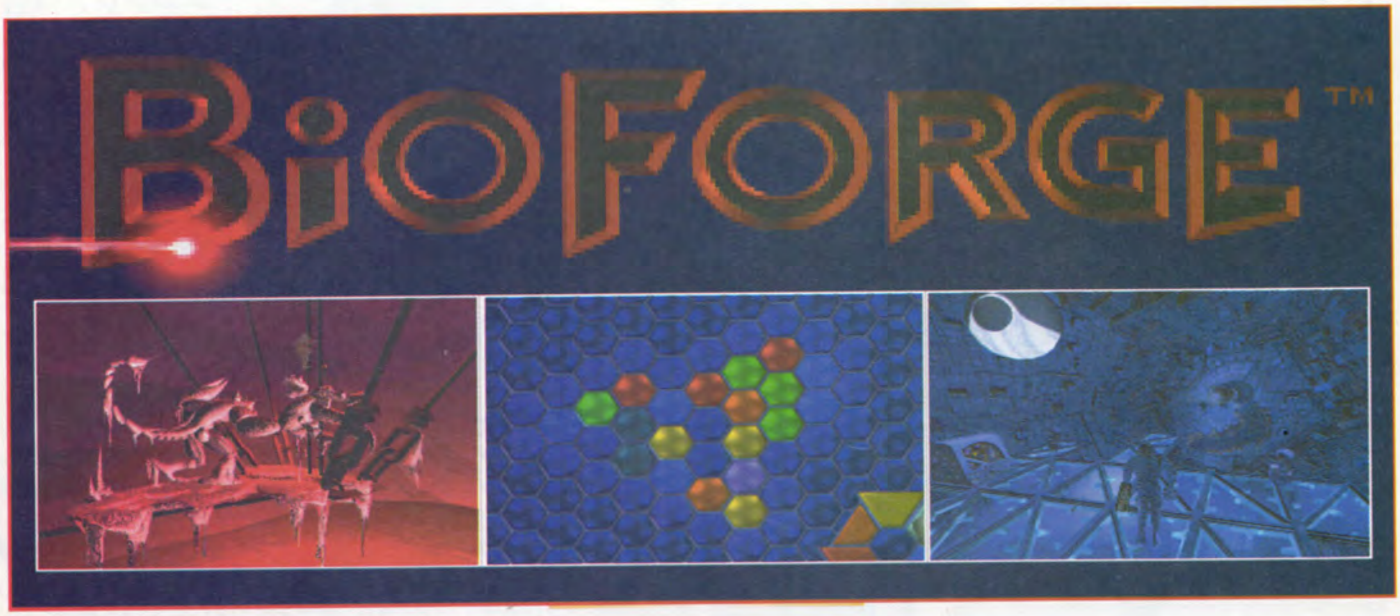
4.600 δρχ.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3801.761, Fax: 3841.095
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, Τηλ.: 284.864, 287.610, Fax: 282.663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317.471, Fax: 317.470

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Η Origin πρωτοτυπεί για μία ακόμη φορά. Η εταιρία που μας έδωσε τα ULTIMA, τα UNDERWORLDS (τα καλύτερα ίσως RPGs που δημιουργήθηκαν ποτέ) και το SHADOWCASTER κατορθώνει να μας ξαφνιάσει ευχάριστα παρουσιάζοντας ένα παιχνίδι που -μέχρι στιγμής τουλάχιστον- δεν έχει όμοιό του. Ενα παιχνίδι το οποίο στους περισσότερους τομείς πλησιάζει το άριστα. Βασίζεται σε μία εξαιρετική σεναριακή ιδέα που δίνεται με έναν πανέξυπνο τρόπο και αποτελεί ίσως το πιο σημαντικό στοιχείο όλου του παιχνιδιού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

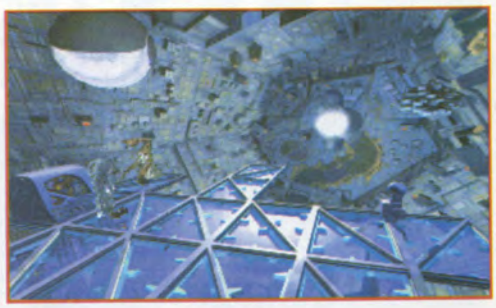
Η εισαγωγή είναι αρκετά καλή. Θα σε βοηθήσει αργότερα να συνδέσεις διάφορες πληροφορίες που θα συγκεντρώσεις. Ξυπνάς από μία έντονη σεισμική δόνηση. Δεν ξέρεις ούτε ποιος είσαι



Ξυπνάς. Περιβάλλον άγνωστο. Ρομπότ νοσοκόμος-φρουρός. Δεν θυμάσαι, δεν ξέρεις ποιος είσαι! Νιώθεις άβολο το σώμα σου. Το κοιτάς. Ενα ακόμη σοκ. Μείγμα ανθρώπινου σώματος και μεταλλικού υλικού! Νιώθεις μία ακατανίκητη ορμή να σκοτώσεις. Είσαι ένα Cyborg!!! Πρέπει να βρεις πώς έγινες Cyborg, πώς βρέθηκες εδώ, ποιος σε κατάντησε έτσι... Πρέπει να αποδράσεις...

του Αντρέα Τσουρινάκη

ούτε πού βρίσκεσαι. Ψηλαφείς το σώμα σου. Μισός άνθρωπος, μισός μηχανή. Ενα Cyborg!!! Σου φαίνεται ότι ονειρεύεσαι, αλλά στην πραγματικότητα ζεις το χειρότερη εφιάλτη που έχει αντιμετωπίσει ποτέ άνθρωπος. Ενα ρομπότ νοσοκόμος σε πλησιάζει για να σε αναισθητοποιήσει. Πρέπει να αντιδράσεις για να επιζήσεις και, δυστυχώς, πρέ-



πει να σκοτώσεις. Είναι ανάγκη να βρεις ποιος είσαι, τι σου έχει συμβεί, πού βρίσκεσαι και, φυσικά, να ξεφύγεις από το καταραμένο αυτό μέρος προτού οι αλλεπάλληλες σεισμικές δονήσεις καταστρέψουν τα πάντα.

Ενας πάρα πολύ σπουδαίος πιλότος-εξερευνητής, ο Captain Strom, ανακαλύπτει έναν παράξενο "μετεωρίτη" που δεν είναι παρά ένα εξωγήινο σκάφος (!), το οποίο δεν έχει τίποτα το κοινό με





αυτά που γνωρίζει ο ανθρώπινος πολιτισμός. Είναι προφανές ότι βρίσκεσαι μπροστά σε μία από τις μεγαλύτερες ανακαλύψεις της ανθρωπότητας. Στο σκάφος υπάρχουν οκτώ σαρκοφάγοι που περιέχουν κάποια όντα. Η ανθρώπινη τεχνολογία δεν μπορεί ακόμη να αναλύσει την κατασκευή και λειτουργία του σκάφους αυτού. Παίρνουν έναν εξωγήινο για ανατομικές εξετάσεις. Απίθανο!!! Φαίνεται ότι δεν είναι νεκρός. Τότε αρχίζει η καταστροφή. Ο εξωγήινος αυτός, που μοιάζει σε μέγεθος με ένα μαρμάρινο άγαλμα, εξαφανίζεται. Εχει τη δυνατότητα να σκάβει τούνελ μέσα στους βράχους του μετεωρίτη, όπως ακριβώς τα ποντίκια στη γη. Σκοτώνει τον έναν μετά τον άλλο, όλο το πλήρωμα. Το σκάφος του Strom έχει ακινητοποιηθεί. Στέλνουν ένα απελπισμένο σήμα SOS, ξέροντας ότι ακόμη και να έρθει βοήθεια θα είναι πολύ αργά. Κάποιος σαμποτάρει τη μοναδική δυνατότητα διαφυγής τους. Ενα βοηθητικό σκάφος. Το τέλος τους είναι πια κοντά. Ο Captain Strom αυτοκτονεί τελευταίος...



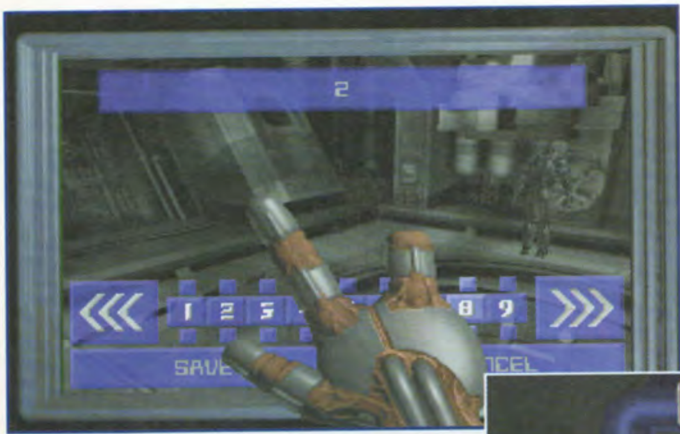
ΕΤΑΙΡΙΑ
Origin
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-Drive
ΤΥΠΟΣ
ACTION ADVENTURE
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέση/Ανώτερη

Το SOS του Ambassadoria λαμβάνουν κάποια σκάφη των Mondites. Ονομάζουν το μετεωρίτη αυτό Daedalus. Βρίσκουν το κατεστραμμένο σκάφος Ambassadoria, το μαύρο κουτί-ημερολόγιο του Captain Strom καθώς και τους "νεκρούς" εξωγήινους. Σύντομα αντιλαμβάνονται ότι το υπέδαφος του μετεωρίτη αποτελείται από ένα σύνολο χώρων του εξωγήινου αυτού πολιτισμού. Ονομάζουν Mount Sion την αίθουσα-χώρο που θεωρούν πιο σημαντική. Οι αρχαιολόγοι τους, με επικεφαλής την περίφημη Dr Escher, κατορθώνουν να αποκτήσουν τελικά πρόσβαση στην αίθουσα αυτή. Ο επικεφαλής της αποστολής Wilm σκοτώνεται σε ένα ατύχημα και έρχεται ένας νέος, ο Dr Mastaba, επικεφαλής του "ABA project". Στόχος του project είναι να κατασκευαστεί ο τέλειος πολεμιστής...

...Αφού "ξεμπερδεύεις" με το ρομπότ-νοσοκομείο, εξερευνάς το σώμα σου. Βρίσκεις ένα "ιδιόμορφο" ημερολόγιο, στο οποίο καταγράφονται αυτόματα οι βασικές σκέψεις σου. Ο μόνος επιζήσας φαίνεται να είναι ένας "ημίτρελος" στο διπλανό κελί. Ο χώρος των φυλακών είναι ερμητικά κλειστός. Πρέπει να δραπετεύσεις αλλά πώς; Ο εφιάλτης, έχοντας ήδη ως αδυσώπητο αντίπαλο το χρόνο, υπάρχει σαν μια "οντότητα" έξω από εσένα!!! Πρέπει να επιζήσεις, πρέπει να δραπετεύσεις, πρέπει να επιζήσεις, πρέπει...



ADVENTURE REVIEW







ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι-έκπληξη που θα καλύψει τα γούστα σχεδόν όλων των χρηστών. Διαθέτει πρωτοποριακή σχεδίαση και κίνηση χαρακτήρα, σπουδαία δράση και 3D real time μάχες. Το κυριότερο όπλο του είναι το πανέξυπνο background που σχεδιάστηκε για την ανάπτυξη της βασικής σεναριακής ιδέας. Συστήνεται ανεπιφύλακτα για απαιτητικούς χρήστες, αφού μπορεί να σας κρατήσει πολλές ώρες συντροφιά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΣΕΝΑΡΙΟ	98
ΔΡΑΣΗ	84

90%

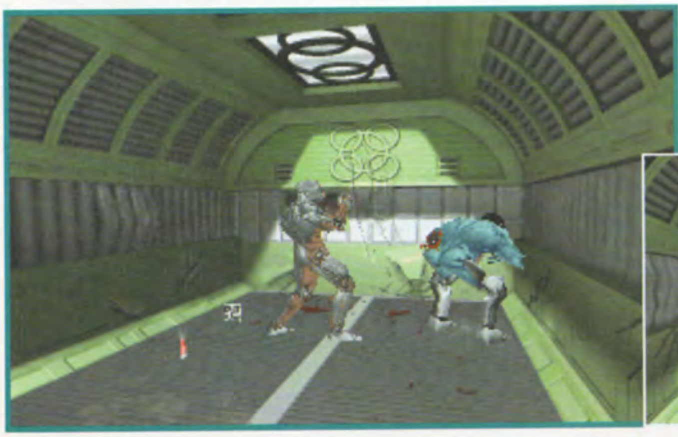
Αυτό που πράγματι με ξάφνιασε στο BIOFORGE είναι όχι μόνο το καλοδουλεμένο σενάριό του, αλλά κυρίως το πώς αυτό αποκαλύπτεται σιγά-σιγά μέσα από ένα πέπλο μυστηρίου που διατηρείται σχεδόν μέχρι τέλους. Από το background των πληροφοριών που συνέχεια συλλέγεις, ένα αδιάκοπο flashback γνώσεων δίνει απαράμιλλη δύναμη αλλά και γοητεία στο adventure αυτό. Θεωρώ ότι είναι και το καλύτερο επιμέρους στοιχείο του παιχνιδιού. Σπάνια ένα τόσο καλό σενάριο δίνεται με έξυπνο τρόπο, ώστε αυτό (η μεθοδολογία της παρουσίασης της σεναριακής ιδέας) να ξεπερνά και το ίδιο το συγκεκριμένο σενάριο!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι εξαιρετικά. Το μεγαλύτερο βάρος έχει δοθεί στον πρωτοποριακό σχεδιασμό του βασικού χαρακτήρα. Είναι ένα πραγματικό 3D μοντέλο στο οποίο έχουν προστεθεί, ούτε λίγο ούτε πολύ, 200 διαφορετικές κινήσεις!!! Κάτι πραγματικά απίστευτο για τα μέχρι σήμερα δεδομένα. Οι μάχες είναι και αυτές 3D και γίνονται σε real time mode. Η Origin πρωτοτύπησε για μία ακόμη φορά σχεδιάζοντας το S.A.L.S.A. (System for Aminating Lifelike Synthetic Actors), το οποίο δίνει την πιο ρεαλιστική αίσθηση κίνησης χαρακτήρων που έχει παρουσιαστεί έως τώρα. Από την πλευρά αυτή το BIOFORGE βρίσκεται πράγματι στην αιχμή της τεχνολογίας. Τα backgrounds, χώροι κ.λπ. είναι εξαιρετικά σχεδιασμένα, αποδίδοντας μια μοναδική απόκοσμη ατμόσφαιρα.

Με ενόχλησε το γεγονός ότι το παιχνίδι υποστηρίζει μόνο κάρτες ήχου συμβατές με SoundBlaster τη στιγμή που στο εμπόριο κυκλοφορούν κάρτες πολύ καλύτερες από αυτήν. Από τα πιο εντυπωσιακά στοιχεία του παιχνιδιού είναι το "speech" είτε δίνεται με τη μορφή ανακοινώσεων της βάσης του Δαίδαλου στην οποία κινείσαι είτε δίνεται ως ομιλία δική σου ή των άλλων χαρακτήρων. Είναι εξαιρετική.

Η PLOTLINE μας δίνει ένα ακόμη ελληνικό manual. Σημαντικό μεν, όμως προσοχή γιατί υπάρχει ένα πρόβλημα. Οταν κυκλοφόρησε το αγγλικό πρωτότυπο, το manual είχε λάθη (!!!) τα οποία μεταφέρθηκαν και στην ελληνική έκ-









δοση. Οταν εσείς θα διαβάζετε το άρθρο αυτό, το ελληνικό manual θα έχει διορθωθεί. Βρήκα στο Internet τις σωστές οδηγίες, τις έδωσα στην PLOTLINE και τώρα πια το manual είναι διορθωμένο. Καλού κακού, όμως, ας εξηγήσουμε το χειρισμό του.



Το παιχνίδι ελέγχεται κατά 95% από το Keyboard (και όχι το mouse). Τα πλήκτρα που χρησιμοποιούνται δεν είναι τα καλύτερα δυνατά, κατά την γνώμη μου πάντα. Ας τα δούμε όμως με τη σειρά.



Η εντολή USE δίνεται με το SPACEBAR (για να χειριστείς monitors, να ανοίξεις πόρτες, να αλλάξεις μπαταρία στο στόμα σου, να διαβάσεις ένα Logbook, κρατώντας το φυσικά). Το GET/DROP με το ENTER/RETURN. Το "I", αν έχεις άδειο χέρι, δείχνει το inventory, ενώ αν κρατάς ένα αντικείμενο (όχι όμως όπλο ή μπαταρία) το περνά στο inventory σου (αν, δηλαδή, κρατάς ένα αντικείμενο και πρέπει να πας στο inventory σου, πατάς δύο φορές "I"). Το CONTROL PANEL δίνεται με το πλήκτρο "P". Το ημερολόγιο/journal είναι το "J". SAVE και LOAD κάνουν τα "S" και "L" αντίστοιχα. Το "D" δείχνει την κατάστασή σου (Diagnostics). Οταν βλέπεις κάποια λίστα κειμένων στην οθόνη σου, μπορείς με τη βοήθεια των arrow keys ή του mouse να διαλέξεις αυτό που θέλεις και με το ENTER/RETURN ή το αριστερό πλήκτρο του mouse να το επιλέξεις προς ανάγνωση, ενώ με το πλήκτρο "Q" ή το δεξί πλήκτρο του mouse κάνεις Exit. Η κίνηση γίνεται με τα arrow keys. Πυροβολείς με το πλήκτρο "5" του αριθμητικού πληκτρολογίου. Πατώντας το SHIFT πλήκτρο και τα arrow keys τρέχεις (υπερβολικά απαραίτητο!!!). Για να ανεβοκατέβεις σκάλες πλησιάζεις και πατάς SPACEBAR, ενώ για να ανεβοκατέβεις διάφορες επιφάνειες (όπου αυτό είναι επιτρεπτό) πας κοντά τους. Αν είσαι στο σωστό σημείο ο χαρακτήρας ανεβαίνει αυτόματα. Για να μπεις σε combat mode πατάς το πλήκτρο "C" (υπεραπαραίτητο). Τώρα, πατώντας το ALT και το αριθμητικό πληκτρολόγιο κάνει κινήσεις "χεριών" (δοκίμασέ τα), ενώ με το CTRL και το πληκτρολόγιο κάνει κινήσεις "ποδιών" (επίσης δοκίμασέ τα). Εγώ βρήκα ως καλύτερες τις ALT και 7, ALT και 9, ALT και 8, CTRL και 7, ενώ η πιο θεαματική (αλλά όχι τόσο καλή, γιατί σου αλλάζει θέση) είναι η CTRL και 9 (οι αριθμοί είναι αυτοί του αριθμητικού πληκτρολογίου). Παίξε με το χειρισμό. Εξοικειώσου μαζί του, αφού είναι κάτι πρωτόγνωρο. Απόκτησε την αίσθηση όλων των βασικών κινήσεων. Αν θέλεις να βγεις απ' αυτόν τον εφιάλτη, ο σωστός συγχρονισμός είναι απαραίτητος. Αφού, όμως, τα κατάφερα εγώ που δεν φημίζομαι για τις ικανότητές μου σε arcade παιχνίδια, είμαι σίγουρος ότι εσείς θα τα πάτε πολύ καλύτερα. Κάτι τελευταίο: Κέρσορα σαν αυτόν, όταν κάνετε SAVE/LOAD, δεν έχετε ξαναδεί. Πράγματι απίθανος.



ADVENTURE REVIEW

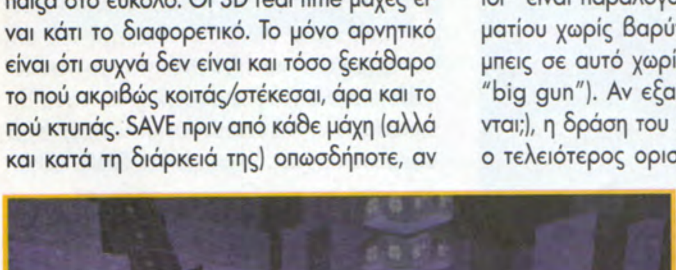






ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Ατμόσφαιρα απίθανη, μοναδική, απόκοσμη, εφιαλτική, πρωτόγνωρα πειστική. Από τα σούπερ "συν" του παιχνιδιού, η δράση του. Καταρχήν, επιλέγεις επίπεδο δυσκολίας για τις μάχες (στοιχείο θετικό). Οσοι έχετε κότσια δοκιμάστε το δύσκολο - εγώ πρωτόπαιξα στο εύκολο. Οι 3D real time μάχες είναι κάτι το διαφορετικό. Το μόνο αρνητικό είναι ότι συχνά δεν είναι και τόσο ξεκάθαρο το πού ακριβώς κοιτάς/στέκεσαι, άρα και το πού κτυπάς. SAVE πριν από κάθε μάχη (αλλά και κατά τη διάρκειά της) οπωσδήποτε, αν δεν θέλετε να το μετανιώσετε πικρά. Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια, αν και παρουσιάζει σημαντικά προβλήματα σε 3-4 μέρη. Θεωρώ το time-limit τής αποενεργοποίησης του reactor και την έκρηξη της πόρτας επιεικώς απαράδεκτα. Καταρχήν, δεν είναι ρεαλιστικά. Μπαίνεις σε μία κατάσταση "χρόνου" χωρίς να ξέρεις τι, πώς και γιατί. Στην πραγματική ζωή κανείς δεν θα τα κατάφερνε. Είναι από τα πιο μελανά σημεία της δράσης. Το ίδιο ισχύει και για τα δύο "σκάφη" που πρέπει να πυροβολήσεις στο Level 1. Τέλος, ο γρίφος με τον "πτερο-Raptor" είναι παράλογος, ενώ αυτός του δωματίου χωρίς βαρύτητα είναι άλυτος, αν μπεις σε αυτό χωρίς το blaster (και όχι το "big gun"). Αν εξαιρέσεις αυτά (εξαιρούνται;), η δράση του είναι το κάτι άλλο, ίσως ο τελειότερος ορισμός του action adventure. Οι γρίφοι του χωρίζονται σε τρία μέρη. Καταρχήν, στη στρατηγική κίνησης στα διάφορα επίπεδα που πρέπει να ακολουθήσεις, βασιζόμενος στις πληροφορίες που συλλέγεις, δεύτερον, στην τακτική των διάφορων μονομαχιών που πρέπει να ακολουθήσεις και τρίτον, στα διάφορα καθαρόαιμα puzzles που υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι. Puzzles πρωτότυπα, πανέξυπνα και ταυτόχρονα δύσκολα. Ας δώσουμε μόνο ένα: Στο keypad με τις κυψέλες-χρώματα πατήστε κατά σειρά ΠΡΑΣΙΝΟ, ΚΟΚΚΙΝΟ, ΜΠΛΕ, ΚΟΚΚΙΝΟ, ΠΡΑΣΙΝΟ, ΚΟΚΚΙΝΟ, ΜΠΛΕ, ΠΡΑΣΙΝΟ, ΜΠΛΕ, ΠΡΑΣΙΝΟ, ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ, ΚΙΤΡΙΝΟ, ΜΩΒ, ΚΙΤΡΙΝΟ, ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ, ΜΠΛΕ, ΚΙΤΡΙΝΟ, ΠΡΑΣΙΝΟ, ΚΙΤΡΙΝΟ.



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- **Minimum 486DX/50 MHz, κάρτα ήχου συμβατή Sound-Blaster.**
- **8MB RAM και EMS μνήμη.**
- **Στο σκληρό δίσκο καταλαμβάνει 29.1MB μαζί με τα saves.**
- **VGA κάρτα γραφικών.**
- **Περιλαμβάνει ένα CD με ελληνικό manual. Μας το έδωσε η PLOTLINE ΕΠΕ.**

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μόλις το πρόγραμμα το επιτρέψει, κάνε SAVE. Αμέσως πάτα "C". Με τα ALT και 7, ή ALT και 9, ή CTRL και 7 χτύπα το ρομπότ μέχρι να πέσει πάνω στο force fild της πόρτας. Ξαναχτύπα το "C" για να βγεις από την κατάσταση μάχης. Πήγαινε στο logbook. Πάτα ENTER, το παίρνεις, πάτα SPACEBAR, το δια-





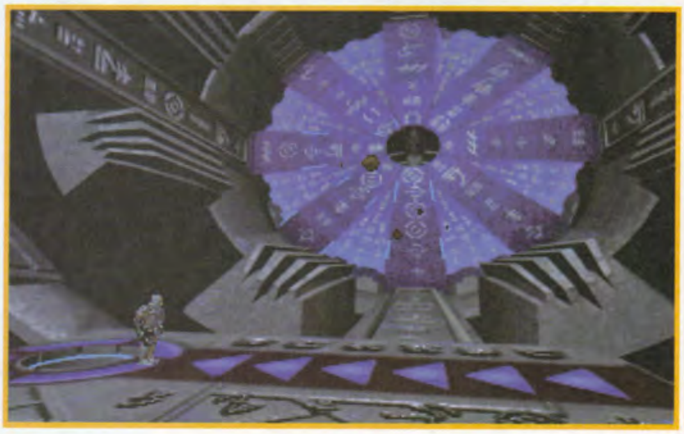


βάζεις, πάτα "I", το βάζεις στο inventory σου. Πήγαινε στο κρέας. Πάτα ENTER, το παίρνεις, πάτα "I", το βάζεις στο inventory σου. Πάτα "J" και διάβασε το journal. Στάσου μπροστά στην πόρτα. Το force field αναβοσβήνει. Μόλις "κλείσει" πάτα τα SHIFT και UP arrow key, ώστε τρέχοντας να βγεις έξω. Αν τα καταφέρεις χωρίς να χάσεις καθόλου ενέργεια (απαραίτητο), ξανακάνε SAVE. Στο διάδρομο επιθεώρησε όλα τα κελιά (πρόσεξε τα force fields) και πήγαινε πάνω στη διπλή μεταλλική πόρτα. Πάτα το SPACEBAR. Πρόσεξε το μικρό panel στα δεξιά σου. Γύρνα έξω από το κελί αυτού με τα μπλε και το κομμένο χέρι. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Πάτα το "I" (inventory). Πήγαινε στο Meat, πάτα το READY και το κρατάς. Τώρα πάτα το ENTER. Το αφήνεις κάτω. Αν το αφήσεις κοντά στην πόρτα, θα έρθει ο φυλακισμένος να το πάρει και θα αρχίσει να το τρώει. Μόλις η force field που αναβοσβήνει "σβήσει", πάτα SHIFT και το UP arrow key. Τρέχοντας μπαίνεις μέσα. Πήγαινε ακριβώς από πίσω του. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Πάτα το πλήκτρο "C" για να μπεις σε κατάσταση μάχης. Μόλις τελειώσει και γυρίσει προς τα σένα, άρχισε να τον κτυπάς. Τα ALT και 7 είναι τα πιο αποτελεσματικά. Πρέπει να τον νικήσεις χωρίς να χάσεις ενέργεια. Εν ανάγκη, κάνε LOAD. Οταν τον νικήσεις, "C" για να βγεις από την κατάσταση μάχης. Πέφτοντας ρίχνει μία φωτογραφία. Πήγαινε πάνω της. ENTER για να την πάρεις, SPACEBAR τη βλέπεις, "I" τη βάζεις στο Inventory σου. Κάνε το ίδιο με το fork. Πάρε και διάβασε το logbook του. Ηταν ο Caynan. Βγες προσεκτικά έξω από το κελί. Αν τα καταφέρεις χωρίς να χάσεις ενέργεια, κάνε SAVE. Πήγαινε μπροστά στο μικρό panel και κάνε "I" (inventory). Διάλεξε το fork και πάτα READY. Το κρατάς. Πάτα το SPACEBAR. Ανοίγεις το καπάκι. Ξανά SPACEBAR για να δεις το keypad.

Πάτα τα κουμπιά (1-4 από αριστερά όπως κοιτάς προς τα δεξιά) 4, 3, 2, 2, 1. Ξεκλειδώνεις τις πόρτες. Στάσου μπροστά τους και πάτα SPACEBAR. Τις ανοίγεις. Μπες μέσα και πήγαινε στα monitors-οθόνες στο πάνω μέρος.

Με το SPACEBAR δες όλα τα monitors. Βάλε τα force fields στο OFF σε όλα τα κελιά. Του κελιού 2 δεν λειτουργεί. Κατέβα και πήγαινε στην πόρτα στα αριστερά. Στάσου στο keypad και πάτα SPACEBAR. Το χέρι σου δεν ταιριάζει. Πάτα "J" για να διαβάσεις το journal. Πήγαινε στα monitors-οθόνες στο γραφείο. Το μεσαίο από τα τρία κάνει REPAIR. Κάνε όπου μπορείς (καθοριστικό για τη συνέχεια). Το πιο αριστερά επιτρέπει τον έλεγχο του ρομπότ στο κελί 4. Με το manual το ελέγχεις. Βγάλε το στο διάδρομο, πήγαινε το πάνω από το κομμένο χέρι, πάρε το και οδήγησέ το ακριβώς μπροστά από το keypad με το αποτύπωμα που δοκίμασες πριν από λίγο εσύ. Τώρα άφησέ το εκεί και πήγαινε στο κελί 4. Πάρε το logbook. Διάβασέ το. Εχει έναν κωδικό. (Random; Πάντως εμένα ήταν 07736.) Πάρε και το flute. Κρατώντας το πάτα SPACEBAR. Παίζεις μουσική. Γύρνα στο control room στο πρώτο μόνιτορ στο γραφείο. Διάβασε τα COMMAND και SCIENTIFIC-SECURITY. Πάτα το ACCESS. Βάλε τον κωδικό που διάβασες πριν. Κάνε SAVE. Πήγαινε και πάτα στο plate που είναι το robot. Η πόρτα ανοίγει... Η συνέχεια στο monitor σας...

■





Η πτώση του "Σιδηρού Σταυρού"

Η New World Computing, η κατασκευάστρια εταιρία του Iron Cross, δεν περιλαμβάνεται μεταξύ των εταιριών που μας απασχολούν συχνά μέσα από τις σελίδες των περιοδικών. Ο λόγος είναι ότι μέχρι τώρα οι κυκλοφορίες της δεν έχουν γνωρίσει μεγάλη επιτυχία, κυρίως στην Ευρώπη. Αντίθετα, στην άλλη άκρη του Ατλαντικού η εταιρία είναι από τις πιο γνωστές. Μάλιστα, η σειρά Might and Magic έχει σημειώσει μεγάλη επιτυχία και έχει εξασφαλίσει στην εταιρία ένα καλό όνομα στην αμερικανική αγορά. Ωστόσο, μέχρι σήμερα δεν έχει κυκλοφορήσει κάποιο strategy παιχνίδι και κυρίως war-strategy. Ετσι η πρόσφατη κυκλοφορία του Iron Cross προκάλεσε έκπληξη, μια και η εταιρία δεν ειδικεύεται σε αυτόν το χώρο. Οταν μάλιστα διαπιστώσαμε ότι το Iron Cross, όπως και πολλά άλλα παιχνίδια του είδους, περιστρέφεται γύρω από τις μάχες που έγιναν στην Κεντρική Ευρώπη κατά την περίοδο 1944-45 και κυρίως αυτές που διεξήχθησαν μετά την απόβαση στη Νορμανδία, είχαμε αρκετές επιφυλάξεις για το κατά πόσο θα μπορούσε να ανταγωνιστεί τους τίτλους που ήδη κυκλοφορούν σε ένα χώρο που δεν είναι της ειδικότητας της εταιρίας. Ωστόσο, όπως θα διαπιστώσετε και εσείς, διαθέτει πολλά θετικά στοιχεία που δεν το αφήνουν να περάσει απαρατήρητο.

Η αρχή του τέλους του Β' Παγκοσμίου Πολέμου με την απόβαση στη Νορμανδία έδωσε τροφή για πολλά strategy war games που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Το Iron Cross ανήκει σε αυτή την κατηγορία, αλλά είναι διαφοροποιημένο σε τέτοιο βαθμό ώστε να μην είναι "μία από τα ίδια" και να παρουσιάζει αρκετό ενδιαφέρον.

• **του Αργύρη Γιαγιά**

Καταρχήν, διευκρινίζουμε ότι η έκδοση του παιχνιδιού που είχαμε στα χέρια μας ήταν σε CD-ROM, το οποίο σημαίνει ότι χρειαζόμαστε λιγότερο χώρο στο σκληρό δίσκο από τα 7.5MB της έκδοσης σε δισκέτες αλλά και ότι περιλαμβάνονται μερικά έξτρα σενάρια που θα αναφέρουμε αναλυτικά στη συνέχεια.

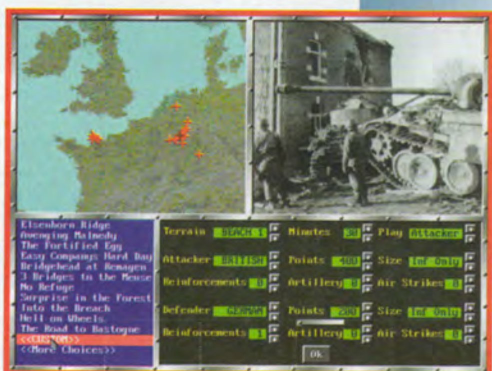
Με την έναρξη του παιχνιδιού και μετά τη μικρή εισαγωγή, βρισκόμαστε στην κεντρική οθόνη από όπου πρέπει να επιλέξουμε το σενάριο που θα παίξουμε. Σε αυτό το σημείο τονίζουμε ότι τα σενάρια δεν είναι φανταστικά ούτε σε τυχαία σειρά. Αντίθετα, βασίζονται σε πραγματικές καταστάσεις και μάχες που διεξήχθησαν κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και βρίσκονται σε χρονολογική σειρά, αρχίζοντας με την απόβαση στη Νορμανδία μέχρι και την ολοκληρωτική νίκη των συμμαχικών δυνάμεων. Μετά την επιλογή του σεναρίου, λοιπόν, περνάμε στην οθόνη στην οποία επιλέγουμε τις μονάδες μας. Πρόκειται για μια

STRATEGY REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ



πολύ σημαντική στιγμή στο παιχνίδι, μια και η επιτυχία ή η αποτυχία που θα έχουμε στη συνέχεια εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από το αν θα έχουμε κάνει τις κατάλληλες επιλογές σε αυτό το σημείο. Οι στρατιωτικές μονάδες χωρίζονται σε πεζικού, τεθωρακισμένες και πυροβολικού. Για να δούμε την γκάμα που υπάρχει για κάθε κατηγορία πατάμε απλώς το αντίστοιχο εικονίδιο. Στη συνέχεια, για δούμε τα χαρακτηριστικά κάθε μονάδας απλώς τοποθετούμε τον κέρσορα πάνω σε αυτήν και στο δεξί μέρος της οθόνης εμφανίζονται όλα τα στοιχεία της. Αυτά περιέχουν τις μεταβλητές cost (το κόστος αγοράς της μονάδας), top speed (δείκτης μέτρησης ταχύτητας σε σχέση με άλλες μονάδες) και reload (δείκτης βεληνεκούς σε σχέση με άλλες μονάδες). Ειδικότερα για τα squads υπάρχουν και οι δείκτες men left (η δύναμη ανδρών), special weapons (εάν και ποια ειδικά όπλα μπορούν να χρησιμοποιήσουν όπως φλογοβόλα, μπαζούκας και πολυβόλα) και firepower indicators (δύναμη πυρός της μονάδας σε σχέση με τις άλλες). Επίσης, κατά την επιλογή υπάρχει η δυνατότητα να δούμε και άλλα βοηθητικά στατιστικά στοιχεία όπως ammo (ποσοστό επάρκειας πολεμοφοδίων), accuracy (ποσοστό ακρίβειας), size (μέγεθος στόχου), turret damage (ποσοστό καταστροφής όπλων), machine gun damage (ποσοστό καταστροφής πολυβόλων) και armor (γενική δύναμη θωράκισης ενάντια σε αντίπαλα χτυπήματα). Αφού κάνουμε σε αυτό το σημείο τις κατάλληλες επιλογές, μπορούμε να ξεκινήσουμε το σενάριο.



Προτού όμως αρχίσει η πλήρης δράση, έχουμε να κάνουμε μία ακόμα στρατηγική κίνηση: την τοποθέτηση των μονάδων που έχουμε αγοράσει στο τερέν όπου θα διαδραματιστεί η μάχη. Είναι μία επίσης σημαντική επιλογή, καθώς πολλές φορές θα χάσουμε μάχες μέσα σε λίγη ώρα και αυτό θα οφείλεται στην κακή αρχική τοποθέτηση των μονάδων. Προκειμένου λοιπόν να κάνουμε την καλύτερη δυνατή αρχική τοποθέτηση, πρέπει να μελετήσουμε τόσο τη μορφολογία του εδάφους όσο και τις θέσεις που έχουν καταλάβει οι εχθρικές μονάδες.

Σε αυτό το σημείο λοιπόν θα δούμε και το περιβάλλον του παιχνιδιού, στο οποίο μάλιστα θα καταναλώσουμε και τις περισσότερες ώρες. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο βασικά τμήματα. Το αριστερό καταλαμβάνει τα 3/4 της οθόνης και σε αυτό βλέπουμε από ψηλά το χώρο όπου διεξάγεται η μάχη. Το δεξί τμήμα καταλαμβάνει το υπόλοιπο μέρος και σε αυτό βρίσκονται όλες οι λειτουργίες που θα χρειαστούμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένα, στο επάνω μέρος υπάρχει μια μικρογραφία του χάρτη της περιοχής και ένα πιο μικρό τετράγωνο μας δείχνει το σημείο το οποίο βλέπουμε σε μεγέθυνση στο αριστερό μέρος. Από εδώ μπορούμε να μετακινήσουμε το χάρτη και να δούμε και τα υπόλοιπα σημεία του τερέν. Το scrolling όμως δεν είναι καθόλου ομαλό, με αποτέλεσμα αυτή η λειτουργία να είναι δύσκολη

Εταιρία
New World Computing/U.S. Gold
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Κατηγορία
Strategy war game
Δυσκολία
Μέση



STRATEGY REVIEW





στο χειρισμό και να καταγράφεται στα αρνητικά σημεία του παιχνιδιού. Στη μέση και κάτω από τη μικρογραφία του χάρτη βρίσκεται ο πίνακας με τον συγκεντρωτικό απολογισμό των δικών μας δυνάμεων αλλά και του εχθρού. Φαίνονται συγκεντρωτικά όλες οι μονάδες μας, καθώς και αυτές που έχουν ήδη καταστραφεί με ένα κόκκινο x πάνω τους. Επίσης μπορούμε να δούμε εάν έχουμε τη δυνατότητα να καλέσουμε βοήθεια από την αεροπορία ή το πυροβολικό, καθώς εμφανίζονται στο κάτω μέρος ως μονάδες επίσης. Για να δώσουμε όμως την εντολή για τη βοήθεια πρέπει να πάμε στον επόμενο πίνακα που βρίσκεται πιο κάτω και περιλαμβάνει έξι εικονίδια. Με τα δύο από αυτά καλούμε τη βοήθεια της αεροπορίας ή του πυροβολικού και ορίζουμε τους στόχους που θέλουμε να χτυπήσουν. Με τα υπόλοιπα μπορούμε να δώσουμε τις εντολές "παύση πυρός", "παράδοσης", εποπτεία χώρου και επιστροφή στο κεντρικό μενού. Τέλος, στο κάτω μέρος του δεξιού τμήματος της οθόνης υπάρχει το σήμα του παιχνιδιού, το οποίο όμως στην πραγματικότητα είναι μία μικρή οθόνη αφού κάθε στιγμή εμφανίζεται ένα μικρό video που δείχνει τις κινήσεις των μονάδων με πραγματικά πλάνα τραβηγμένα από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Ετσι, το παιχνίδι γίνεται πολύ ατμοσφαιρικό, αφού σε κάθε κίνηση, δικής μας ή του εχθρού, έχουμε άμεσα εικόνα και ήχο, τα οποία υποδηλώνουν πολύ παραστατικά την κίνηση αυτή. Στο ίδιο σημείο όμως, εκτός από τα τυχαία video, εμφανίζονται και πραγματικές φωτογραφίες από στρατιωτικές μονάδες. Αυτό γίνεται όταν επιλέξουμε μία από τις μονάδες που εμφανίζονται πάνω στο χάρτη. Εάν πρόκειται για εχθρική μονάδα, βλέπουμε τη φωτογραφία της και τα χαρακτηριστικά της (δύναμη, πυρομαχικά, αντοχή κ.λπ.). Εάν όμως επιλέξουμε κάποια από τις δικές μας μονάδες, εκτός από τα παραπάνω μπορούμε να δώσουμε και κάποιες orders. Αυτές δίνονται μέσω εικονιδίων και είναι οι mode (αλλάζουμε την προτεραιότητα στις ενέργειες της μονάδας), target (επιλέγουμε το στόχο τον οποίο θα πρέπει να χτυπήσει), L.O.S. (Line





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Σίγουρα ένα παιχνίδι που δεν είναι αδιάφορο, αν και θυμίζει άλλα επιτυχημένα του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	87
ΑΝΤΟΧΗ	87
GAMEPLAY	88

84%

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


386.


4 MB RAM.


CD.


VGA.


Το παιχνίδι περιλαμβάνεται σε 1 CD. Κυκλοφορεί και έκδοση σε δισκέτες.

Of Sight - βλέπουμε τους στόχους με τους οποίους έχει οπτική επαφή), add dest (κίνηση σε ευθεία γραμμή), clear path (ακύρωση προγραμματισμένου δρομολογίου), rotate vehicle (περιστροφή οχήματος), menu, continue play και quit. Μέσω λοιπόν των ανωτέρω πινάκων με τα στοιχεία και τις εντολές κινούμαστε μέσα στο παιχνίδι και δίνουμε τις οδηγίες μας, ώστε τα στρατεύματά μας να φθάσουν στη νίκη. Η νίκη όμως δεν κατακτάται εύκολα στο Iron Cross, διότι όλο το παιχνίδι κινείται σε real time. Αυτό σημαίνει ότι οι περισσότερες μονάδες θα αρχίσουν να πολεμάνε, εάν παραστεί ανάγκη, χωρίς να περιμένουν τις οδηγίες μας. Ετσι θα πρέπει να έχουμε καταστρώσει μία τέτοια στρατηγική, ώστε να έχουμε καταφέρει να διεισδύσουμε στα εδάφη του εχθρού πριν από την προκαθορισμένη ώρα μηδέν. Για να κερδίσουμε λοιπόν ένα σενάριο, θα πρέπει να έχουμε τοποθετήσει μονάδες μας μέσα στις ζώνες νίκης, οι οποίες φαίνονται πάνω στο χάρτη, ή να έχουν νικήσει κατά κράτος τον εχθρό. Συνολικά υπάρχουν 12 σενάρια, αλλά όπως προαναφέραμε η έκδοση CD περιλαμβάνει άλλα 6 τα οποία χρονολογικά τοποθετούνται εμβόλιμα στα ήδη υπάρχοντα. Τέλος, υπάρχει και ένα custom scenario στο οποίο μπορούμε να προσδιορίσουμε όλες τις παραμέτρους και να κάνουμε μία καλή προπόνηση ενόψει των κανονικών σεναρίων. Αυτό γίνεται και από την επιλογή demo, η οποία μπορεί να είναι μεν επιλογή από την οποία βλέπουμε απλώς την εξέλιξη ενός σεναρίου, μας δίνει όμως τη δυνατότητα όποτε θέλουμε να επέμβουμε και να αλλάξουμε οποιαδήποτε εντολή.





Εκτός από το σχετικά καλό user interface και τα multimedia extras του παιχνιδιού (video - ήχος), αυτό που αποτελεί "ατού" είναι το πολύ καλό επίπεδο δυσκολίας. Η "τεχνητή νοημοσύνη" των μονάδων που χειρίζεται ο υπολογιστής είναι πολύ υψηλή, με αποτέλεσμα να μην ξέρουμε ποτέ ποια θα είναι η επόμενη κίνηση του εχθρού. Χαρακτηριστικό είναι ότι σχεδόν ποτέ σε ένα σενάριο που ξαναπαίζουμε ο εχθρός δεν κάνει τις ίδιες ακριβώς κινήσεις. Είναι ένα στοιχείο πολύ βασικό για τέτοιου είδους παιχνίδια και του εξασφαλίζει σίγουρα πολύ καλό gameplay.

Το Iron Cross, χωρίς να αποτελεί ένα επαναστατικό παιχνίδι για το χώρο του war-strategy, είναι ιδιαίτερα καλό, αφού χρησιμοποιεί μια επιτυχημένη σεναριακή συνταγή συνδυασμένη με ένα gameplay που διαθέτει κάποια νέα στοιχεία και κυρίως ελάχιστα αρνητικά. ■



ΜΙΑ ΒΡΑΔΙΑ ΣΤΑ... ΜΟΥΣΕΙΑ

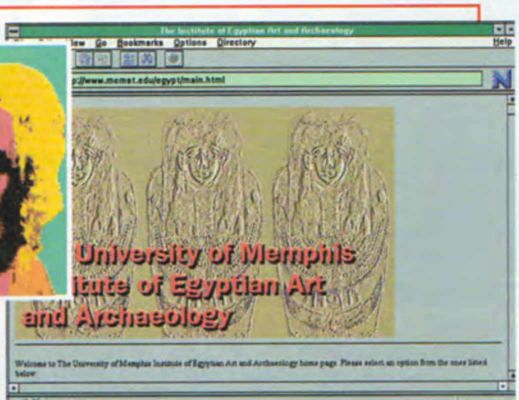
Οταν η επίσκεψη στο μουσείο γίνεται διασκέδαση, τότε μάλλον το Internet έχει βάλει... την ουρά του. Αν θέλετε, λοιπόν, να συνδυάσετε τη διασκέδαση με την εκπαίδευση στις διακοπές σας, το Internet έχει τη λύση!

Το τερπνόν μετά του ωφελίμου!

του Γιάννη Πατρίκου

Κατά τη διάρκεια της... τρυφερής παιδικής μου ηλικίας, πολύ λίγα πράγματα καταλάβαινα από τέχνη, κουλτούρα, πολιτισμό και πολιτιστική παράδοση. Εβρισκα τα μουσεία και τους αρχαιολογικούς χώρους μάλλον βαρετά, ενώ αντίθετα ένιωθα την ανάγκη να εξερευνήσω κάθε μαγευτική παραλία της Ελλάδας (περίεργο, ε;). Βέβαια, αργότερα μετάνιωσα γι' αυτή μου την ολιγωρία και τώρα προσπαθώ να επανορθώσω με κάθε τρόπο. Η πιο πρόσφατη, ψυχαγωγική και... τεχνολογικά αναπτυγμένη μέθοδος επανόρθωσης είναι, φυσικά, το Internet. Τη μέθοδο αυτή την ανακάλυψα πρόσφατα, όταν έπεσα τυχαία στη Web page της Ακρόπολης! Μάλιστα, κύριοι, ο Ιερός Βράχος απέκτησε τη δική του Web page και δη ιδιαίτερα προσεγμένη και ενδιαφέρουσα. Την παρουσίαση αυτή έχει αναλάβει το Πανεπιστήμιο Αθηνών με WebMaster τον κ. Ανδρέα Συρίγο. Συγχαρητήρια, λοιπόν.









Ξεκινώντας την περιήγησή μου από την Ελλάδα και την Ακρόπολη, σκέφθηκα στη συνέχεια να διευρύνω τους ορίζοντές μου σε μουσεία εκτός των συνόρων της χώρας μας. Ο πρώτος λογικός σταθμός ήταν, φυσικά, το μουσείο του Λούβρου, για το οποίο πολλά έχουν γραφτεί και ειπωθεί, αλλά μέχρι τώρα δεν είχα βρει την ευκαιρία να το επισκεφθώ.

Είπα, λοιπόν, να πεταχτώ μέχρι το Παρίσι για μια σύντομη ξενάγηση στο πιο "in" μουσείο τέχνης στον κόσμο. Επειδή, όμως, δεν μου έφταναν τα λεφτά για εισιτήρια, διάλεξα την εύκολη οδό, την ηλεκτρονική. Τι να κάνουμε, "ανάγκα και θεοί πείθονται"... Επειδή τυγχάνει να ενδιαφέρομαι για την αιγυπτιακή ιστορία και τέχνη, μετά από αρκετή έρευνα ανακάλυψα κάποιο μουσείο με ανάλογα εκθέματα, μόνο που αυτό δεν βρισκόταν στην Αίγυπτο αλλά στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού! Η παρουσίαση αυτή γίνεται από πανεπιστήμιο, όπως ακριβώς στην περίπτωση της Ακρόπολης. Ευτυχώς, δηλαδή, που υπάρχουν και τα εκπαιδευτικά ιδρύματα...

Αφού, λοιπόν, γέμισα το κεφάλι μου με γνώσεις και εμπειρίες περασμένων αιώνων, έφθασα σε πιο σύγχρονες εποχές με μια μικρή επίσκεψη στο μουσείο του Andy Warhol. Η ξενάγηση εδώ είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητική, αφού ο χρήστης μπορεί να το εξερευνήσει όροφο προς όροφο και να διαλέξει αναμνηστικά αντικείμενα από τα διάφορα μαγαζιά που διαθέτει το μουσείο αυτό!

Τα πολλά λόγια είναι φτώχεια, όμως. Μια ματιά στην παρουσίαση των μουσείων αυτών θα σας πείσει για του λόγου το αληθές...

Web Museum Acropolis

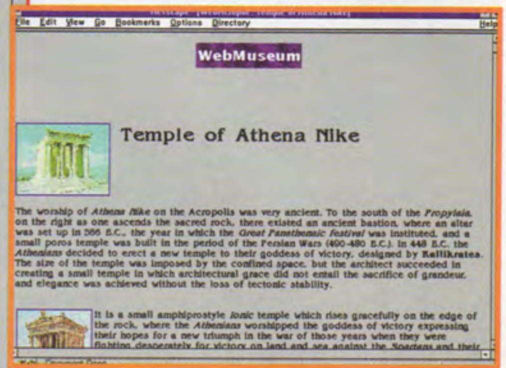
http://atlas.central.ntua.gr:8080/webacropol/



Η Web page της Ακρόπολης ήταν μια ευχάριστη έκπληξη και μπορώ να πω ότι αποτέλεσε και το έναυσμα για περαιτέρω περιπλανήσεις σε άλλα μουσεία του κόσμου. Οταν επισκέφθηκα τη σελίδα αυτή, οι εργασίες βρίσκονταν σε προχωρημένο στάδιο, αλλά δεν είχαν ολοκληρωθεί ακόμα. Θα πρέπει ακόμα να σας επισημάνω ότι η σύνδεση με το site αυτό του Πανεπιστημίου Αθηνών είναι ιδιαίτερα αργή, ακόμα και για χρήστες που καλούν από την Αθήνα. Αν και η σελίδα βρίσκεται ακόμα στα πρώτα της βήματα, ο χρήστης μπορεί να γνωρίσει αρκετά από τα μνημεία που βρίσκονται στο βράχο της Ακροπόλεως καθώς και τα σημαντικότερα γύρω από αυτόν. Ετσι, η περιήγηση -το guided tour- περιλαμβάνει ξενάγηση (με σχόλια) στα Προπύλαια, το Ερεχθείο (του οποίου γίνεται εκτεταμένη μνεία), το ναό της Αθηνάς Νίκης και, φυσικά, στον Παρθενώνα. Κάθε ξενάγηση περιλαμβάνει και φωτογραφίες ικανοποιητικού μεγέθους τις οποίες ο χρήστης, αν θέλει, μπορεί να "κατεβάσει" στο σύστημά του.

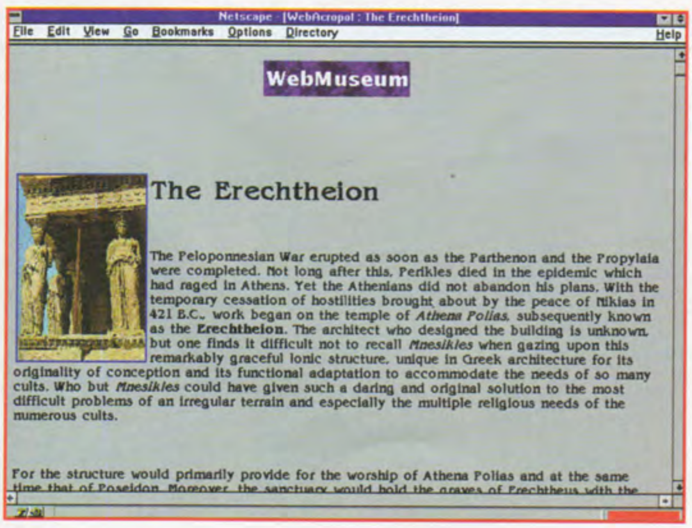
Από τα μνημεία που βρίσκονται γύρω από τον Ιερό Βράχο έχουν επιλεχθεί και παρουσιάζονται το Θέατρο του Διονύσου, η Στοά του Ευμένη και το Ωδείο Ηρώδου του Αττικού, το Ηρώδειο στην καθομιλουμένη...

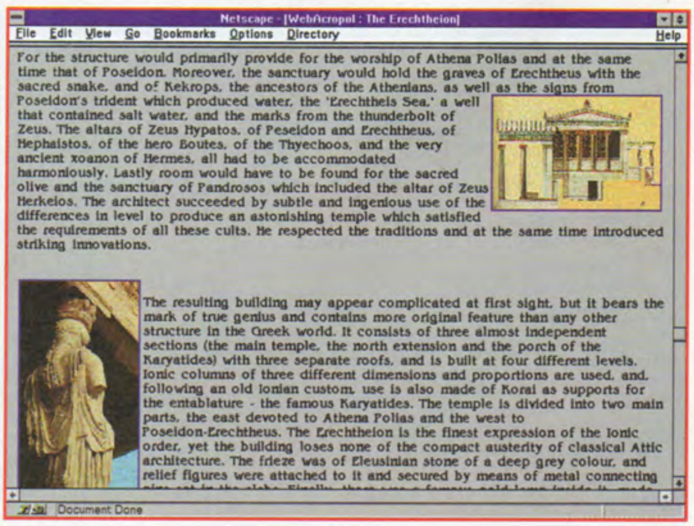
Τα περισσότερα από τα μνημεία που αναφέρονται συνοδεύονται από μια ιστορική ανάλυση σχετική με τη χρονολογία και τις συνθήκες



κατασκευής τους. Οι περιγραφές είναι όλες στην αγγλική γλώσσα, πιθανότατα γιατί η σελίδα αυτή προορίζεται για χρήση από το εξωτερικό ή από ξένους τουρίστες. Ωστόσο, θα ήταν ευχής έργον να δούμε μία παρόμοια σελίδα και στα ελληνικά.

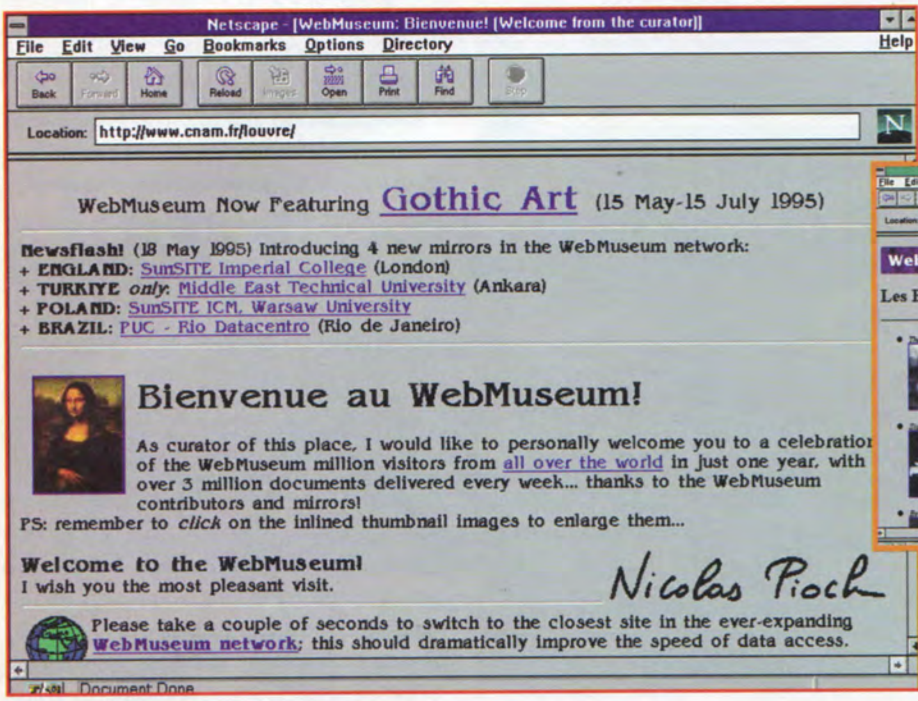
Σύμφωνα με τους δημιουργούς του Webacropol, σε λίγο καιρό η σελίδα θα περιλαμβάνει και δυνατότητες περιήγησης στον Ιερό Βράχο, πέρα από το guided tour. Περιμένω με αγωνία και ανυπομονησία αυτή τη στιγμή. Ξέρετε πόσο καιρό έχω να ανέβω στην Ακρόπολη; (Ας μην εκτεθώ καλύτερα...)





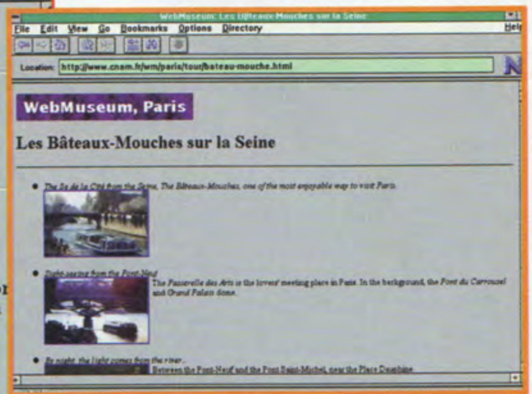
Le Louvre

http://www.cnam.fr/louvre/



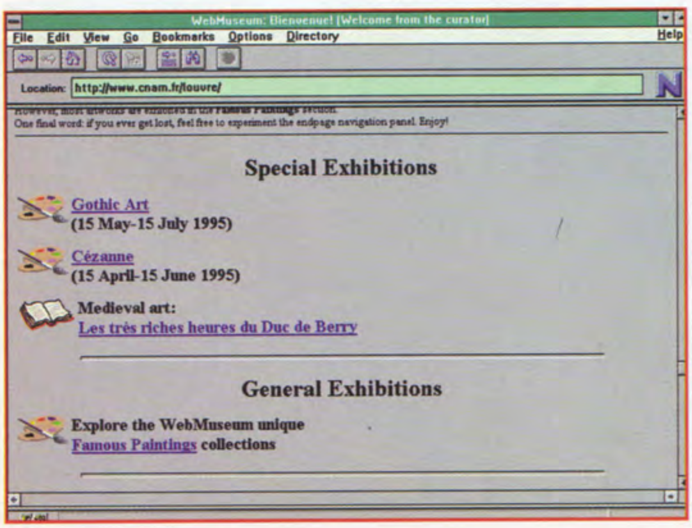
Το μουσείο του Λούβρου δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Είναι αναμφισβήτητα το γνωστότερο μουσείο τέχνης σε ολόκληρο τον κόσμο. Η δουλειά που έχει γίνει στο site αυτό είναι ολοκληρωμένη και ιδιαίτερα προσεγμένη. Το πλεονέκτημα του site του Λούβρου είναι ότι βρίσκεται "mirrored" σε διάφορα σημεία του πλανήτη. Ετσι, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει το mirrored site που βρίσκεται πιο κοντά σε αυτόν, ώστε η ταχύτητα μεταφοράς των δεδομένων να είναι η υψηλότερη δυνατή. Εγώ διάλεξα το original, αυτό της Γαλλίας. Ούτως ή άλλως, το forthnet είναι συνδεδεμένο με Γαλλία και κατά συνέπεια τα δεδομένα θα περνούσαν από εκεί έτσι κι αλλιώς...

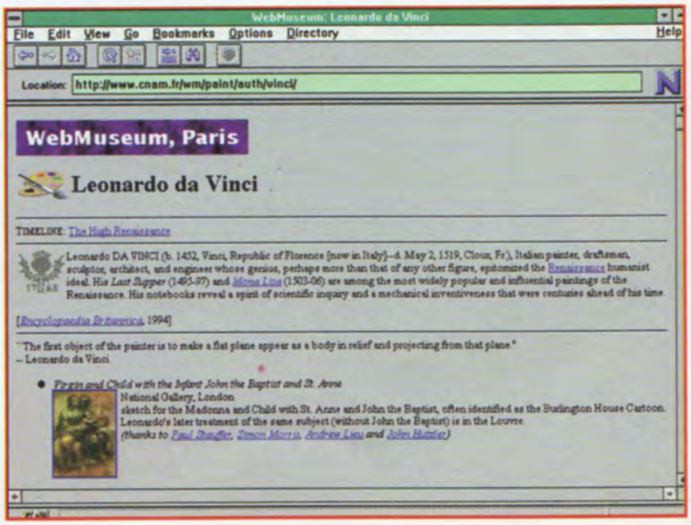
Το Web site του Λούβρου προσφέρει στον επισκέπτη διάφορους τρόπους ξενάγησης. Καταρχήν, προτείνει στο χρήστη να επισκεφθεί τις "ειδικές" εκθέσεις περιορισμένου χρόνου που γίνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα. Τη στιγμή της δικής μου επίσκεψης, οι ειδικές εκθέσεις είχαν ως θέμα τη γοτθική τέχνη και τους πίνακες του Σεζάν. Φυσικά, υπάρχει και η μόνιμη έκθεση με τα έργα των διασημότερων ζωγράφων όλων των εποχών. Οταν επιλέξουμε να επισκεφθούμε τη μόνιμη έκθεση, εμ-



φανίζεται μία μακροσκελής λίστα με όλους τους ζωγράφους των οποίων τα έργα παρουσιάζονται στο Λούβρο. Εκτός από τα έργα των ζωγράφων, υπάρχουν ακόμα και βιογραφικά στοιχεία κάθε καλλιτέχνη, καθώς και -σε ορισμένες περιπτώσεις- περιγραφή των συνθηκών κάτω από τις οποίες δημιουργήθηκε ένα συγκεκριμένο έργο.

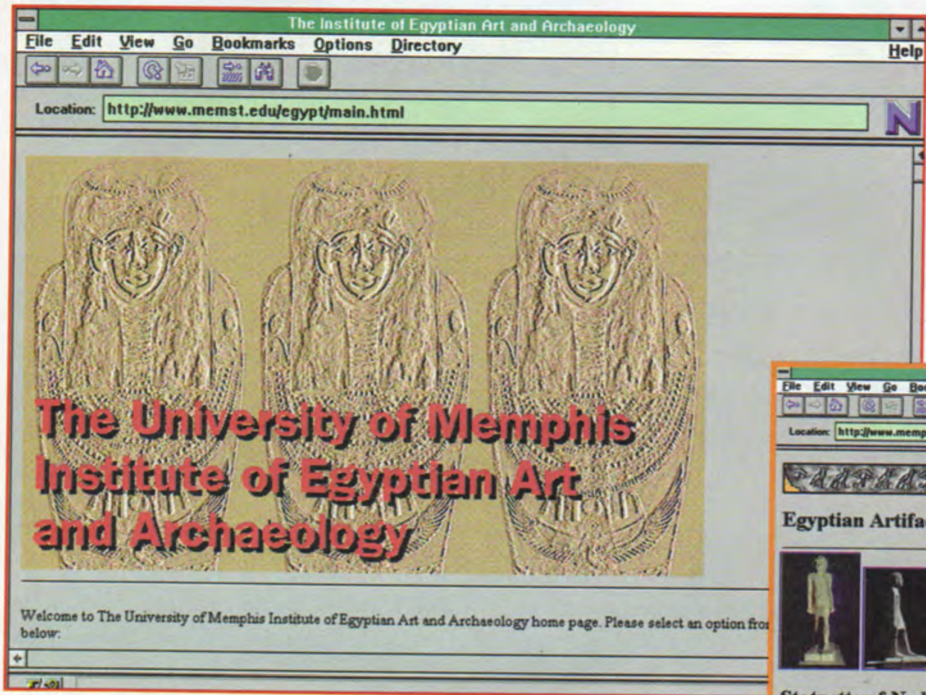
Επιπλέον, το site του Λούβρου προσφέρει και μια μικρή ξενάγηση στο Παρίσι! Μπορείτε να δείτε τα πιο φημισμένα αξιοθέατα του Παρισιού ή ακόμα και να κάνετε μια ρομαντική βόλτα στα νερά του Σηκουάνα...

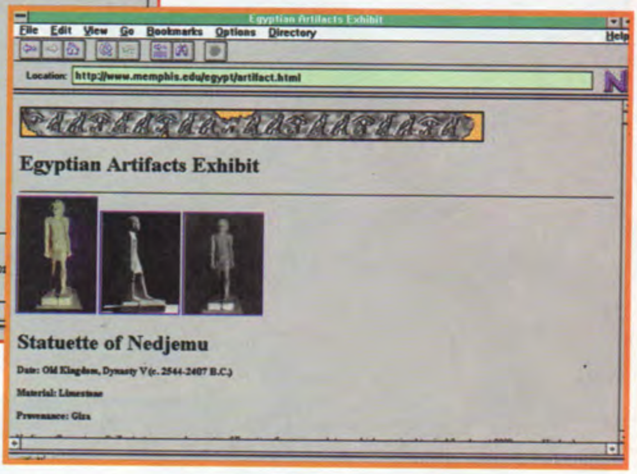




Egyptian Art & Archaeology

http://www.memst.edu/egypt/main.html



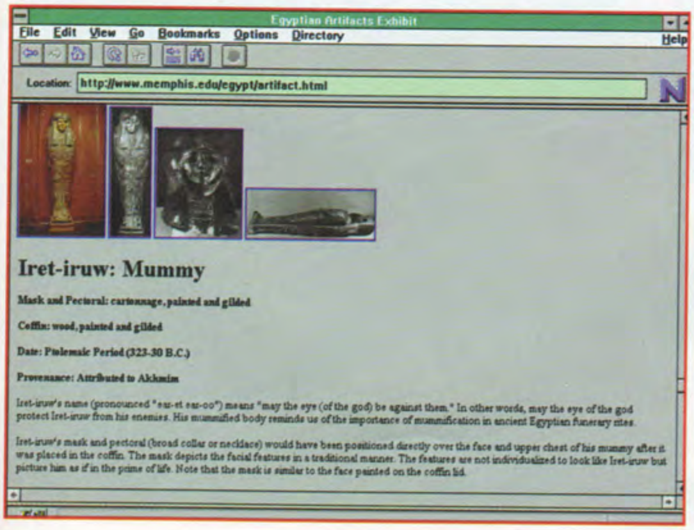


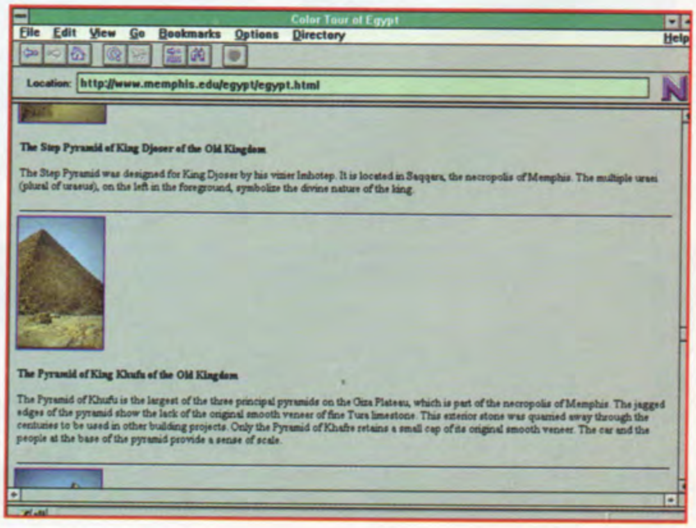
Στο μυαλό μου, ο αιγυπτιακός πολιτισμός έχει συνδεθεί με το μυστήριο και την περιπέτεια. Να, λοιπόν, που το ένστικτό μου δεν με ξεγέλασε και στην περίπτωση αυτή. Πού να φανταστώ ότι το μουσείο αιγυπτιακής τέχνης βρισκόταν στο Μέμφις! Μυστήριο...

Στην πραγματικότητα βέβαια, δεν πρόκειται για "το" μουσείο αιγυπτιακής τέχνης (πού θα μου πάει, θα βρω και το original...). Πρόκειται απλώς για εκθέματα αιγυπτιακής τέχνης που βρίσκονται στο Πανεπιστήμιο του Μέμφις, πλιάτσικο δηλαδή... Ωστόσο, η συλλογή αυτή περιλαμβάνει ορισμένα ιδιαίτερα ενδιαφέροντα εκθέματα, που το καθένα βαραίνουν χιλιάδες χρόνια επιβίωσης. Στα εκθέματα αυτά περιλαμβάνεται και μία καλοδιατηρημένη μούμια, η μούμια του Iret-iruw, η οποία -σύμφωνα με τα γραφόμενα- πέρασε ένα τμήμα της ζωής της (μετά την ανακάλυψή της, βέβαια) σε πανεπιστημιακή κλινική, όπου ειδικευμένοι επιστήμονες προσπάθησαν να ανακαλύψουν την αιτία θανάτου του Iret-iruw. Και τα κατάφεραν: O Iret-iruw πέθανε από... πονόδοντο! (Ε, όχι ακριβώς, αλλά κάπως έτσι...)

Εκτός από τη μούμια, μεταξύ των εκθεμάτων περιλαμβάνονται αγαλματίδια, μία σαρκοφάγος καθώς και ένα κομμάτι ψωμί από πέτρα που ήταν τοποθετημένο σε κάποιο τάφο.

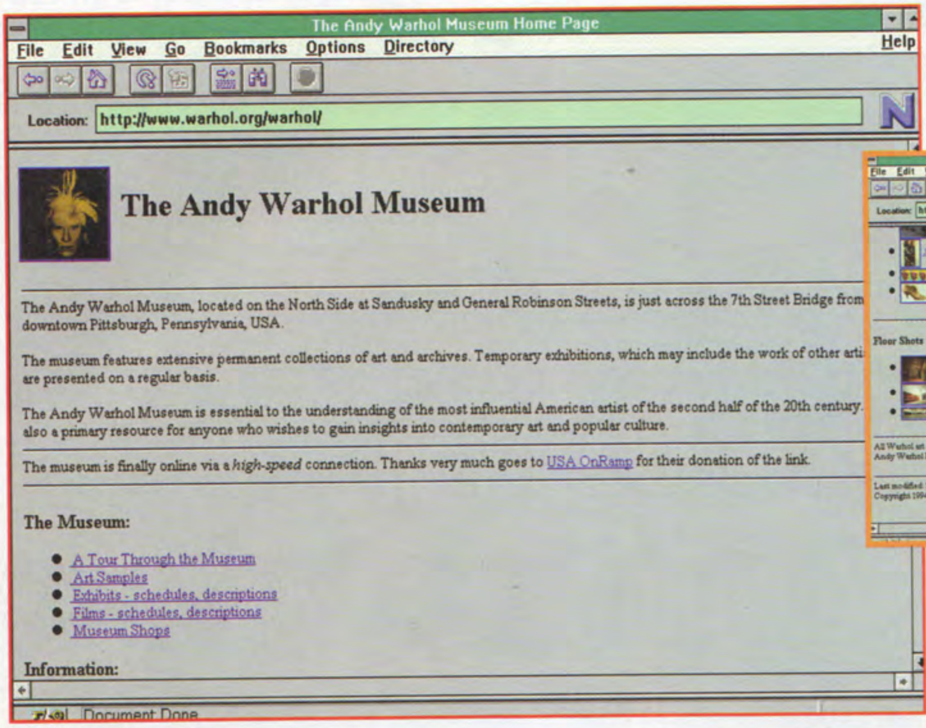
Επίσης, εκτός από τα εκθέματα, το site αυτό σας επιτρέπει να κάνετε και μια μικρή ηλεκτρονική περιήγηση στην Αίγυπτο. Η καθιερωμένη βόλτα στο Νείλο είναι η πρώτη επιλογή του χρήστη, καθώς και η ξενάγηση σε μία από τις μεγαλύτερες πυραμίδες.





Andy Warhol Museum

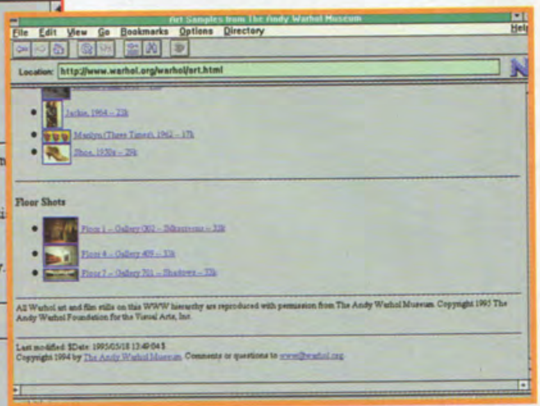
http://www.warhol.org/warhol/



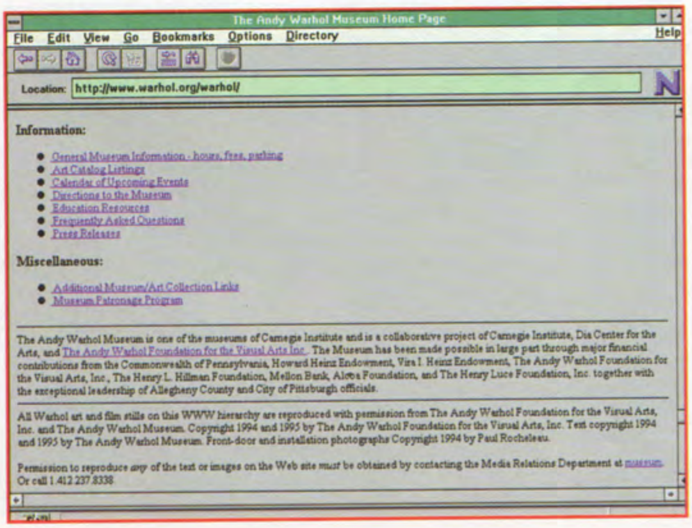
Να και κάτι διαφορετικό, κάτι πιο σύγχρονο. Το μουσείο του Andy Warhol δεν είναι μόνο ηλεκτρονική οντότητα, αλλά και ένα σύγχρονο κτίριο το οποίο περιέχει τη μεγαλύτερη συλλογή έργων του ιδιόμορφου καλλιτέχνη. Για την καλύτερη εξυπηρέτηση του "επισκέπτη", το μουσείο Andy Warhol διαθέτει διάφορους τρόπους ξενάγησης. Ο πρώτος από αυτούς είναι η... ανέμελη περιήγηση σε καθέναν από τους επτά ορόφους του κτιρίου, με όποια σειρά επιθυμεί ο χρήστης. Στην περιήγηση αυτή, ο επισκέπτης μπορεί να δει και την πραγματική διακόσμηση των εσωτερικών χώρων του μουσείου, εκτός από τα έργα του καλλιτέχνη.

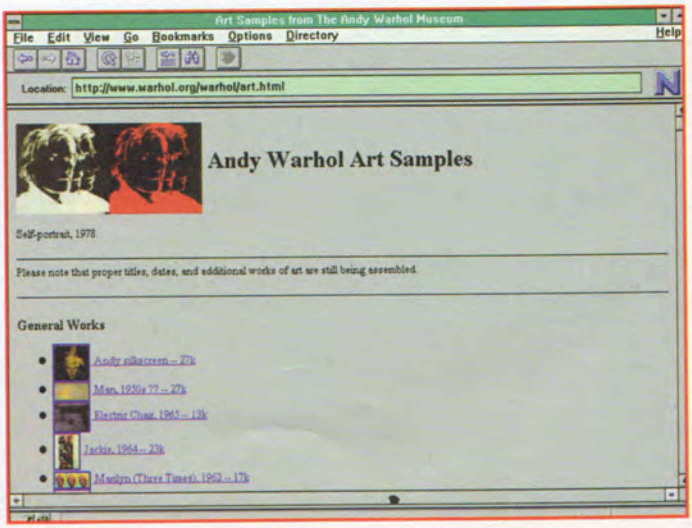
Μία δεύτερη μορφή περιήγησης είναι η απλή παρουσίαση των έργων του Andy Warhol που είναι διαθέσιμα από το μουσείο μέσα στο Web. Εδώ βρίσκουμε μερικά από τα γνωστότερα έργα του Warhol όπως, για παράδειγμα, την περίεργη τριπλή σύνθεση με το πορτρέτο της Marylin Monroe (σχετική φωτογραφία συνοδεύει αυτό το άρθρο).

Εκτός όμως από την έκθεση των έργων, το μουσείο Andy Warhol δίνει και πληροφορίες σχετικές με τις ώρες λειτουργίας του μουσείου, τις προγραμματισμένες εκθέσεις και τις προβολές ταινιών. Αυτά βέβαια ισχύουν για τους μη-ηλεκτρονικούς επισκέπτες του μουσείου, καθώς για τους Internet surfers το μουσείο είναι ανοικτό 24 ώρες το εικοσιτετράωρο...



Μία ακόμα "περίεργη" επιλογή του Andy Warhol Museum είναι η παρουσίαση των αναμνηστικών έργων που προσφέρουν τα καταστήματα του μουσείου. Δυστυχώς, κατά την επίσκεψή μου, τα μαγαζιά αυτά δεν δέχονταν παραγγελίες... ■





TANK COMMANDER

Πολεμώντας με ένα σύγχρονο τεθωρακισμένο όχημα

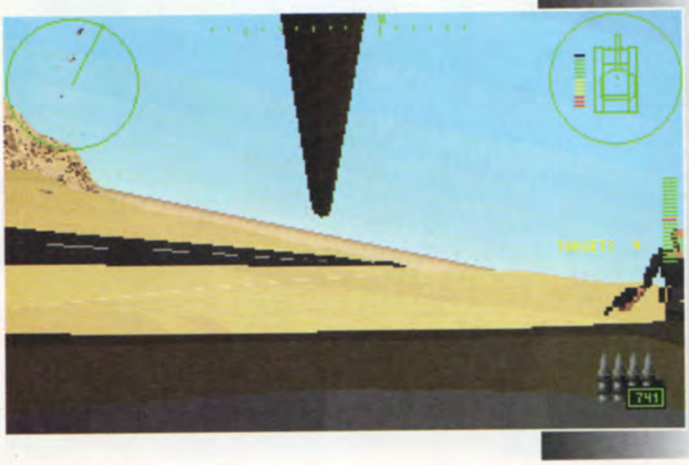
Τον τελευταίο καιρό, ο αριθμός των simulations με θέμα τα tanks έχει παρουσιάσει σημαντική αύξηση. Ωστόσο, ελάχιστα από αυτά έχουν πλησιάσει υψηλές βαθμολογίες αξιολόγησης. Το Tank Commander φιλοδοξεί να ξεχωρίσει από αυτό το μέτριο σύνολο.

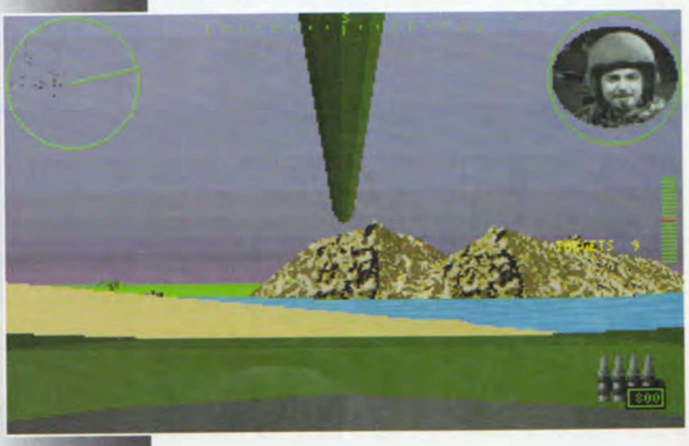
Του Αργύρη Γιαγιά

Οι περισσότεροι πιστεύουν ότι τα πιο προηγμένα τεχνολογικά πολεμικά συστήματα είναι αμερικανικής κατασκευής, κάτι που εν μέρει αληθεύει. Ωστόσο και στην Ευρώπη κατασκευάζονται εξίσου σημαντικά όπλα (αχρείαστα να είναι) κυρίως μετά την ενοποίησή της. Ενα από τα πιο σύγχρονα tanks είναι το βρετανικό Vickers Challenger II, το οποίο χρησιμοποιεί την τελευταία λέξη της τεχνολογίας στον τομέα της θωράκισης αλλά και στα οπλικά συστήματα καθώς διαθέτει 120mm κανόνι, 7.62mm πολυβόλο, φλογοβόλο και τηλεκατευθυνόμενους πυραύλους. Αυτό το όχημα λοιπόν είναι ο πρωταγωνιστής στο νέο παιχνίδι της Domark με τίτλο Tank Commander.

Οπως και τα περισσότερα παιχνίδια τον τελευταίο καιρό, κυκλοφορεί μόνο σε έκδοση CD-ROM και η εγκατάστασή του είναι πολύ εύκολη. Προτού όμως προχωρήσουμε στο παιχνίδι, θα πρέπει να πούμε δυο λόγια για το πάρα πολύ setup interface που διαθέτει. Αφού λοιπόν εγκαταστήσετε το παιχνίδι, μένει να ορίσετε τις παραμέτρους που αφορούν στην κάρτα ήχου, τα πλήκτρα χειρισμού και άλλα. Ολα αυτά όμως γίνονται μέσα από ένα περιβάλλον user-friendly, αφού όλες οι ρυθμίσεις εμφανίζονται με εικονίδια σε περιβάλλον που θυμίζει έντονα Windows. Από εδώ λοιπόν μπορείτε να ορίσετε τη γλώσσα, τα πλήκτρα χειρισμού (μπορούν και να αλλαχτούν), τις ρυθμίσεις της κάρτας ήχου, το επίπεδο λεπτομέρειας των γραφικών, το setup του joystick και, τέλος, το setup κάποιου headset. Από το τελευταίο θα καταλάβατε ότι το Tank Commnader υποστηρίζει ορισμένα από τα virtual κράνη και φυσικά με αυτά το παιχνίδι αποκτά μια πολύ ρεαλιστική μορφή. Αν σας αρέσουν όμως οι προκλήσεις, υπάρχουν και οι options modem, serial και network, με τις οποίες μπορείτε να παίξετε με κάποιον φίλο μέσω modem ή σειριακής σύνδεσης ή σε επίπεδο δικτύου, όπου μπορούν να παίξουν μέχρι τέσσερα άτομα ταυτόχρονα. Αφού λοιπόν ολοκληρώσετε τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού, είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε. Πρώτα όμως θα πρέπει να δώσετε το όνομά σας, ώστε να γίνεται και το αυτόματο save έπειτα από κάθε αποστολή. Παράλληλα, θα πρέπει να διαλέξετε και τα τέσσερα μέλη του πληρώματός σας (υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί χαρακτήρες και ο καθένας απαντάει με το αντίστοιχο video).

Οι αποστολές στο Tank Commander δεν είναι ά-



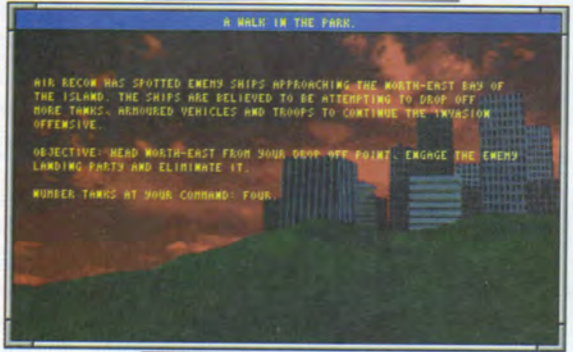


SIMULATION

REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

μεσα προσπελάσιμες ούτε σε κάποια σειρά, μια και ανά ομάδες βρίσκονται μέσα σε κάποιο από τα πολλά campaigns του παιχνιδιού. Συνολικά όμως, εάν τελειώσετε όλα τα campaigns, θα έχετε παίξει περισσότερες από 40 αποστολές. Εάν νομίζετε ότι είναι λίγες, αρκεί να πούμε ότι οι πιο εύκολες από αυτές θα σας απασχολήσουν 5-10 λεπτά ώσπου να τις τελειώσετε, ενώ στις πιο δύσκολες θα ξεπεράσετε τη μισή ώρα.



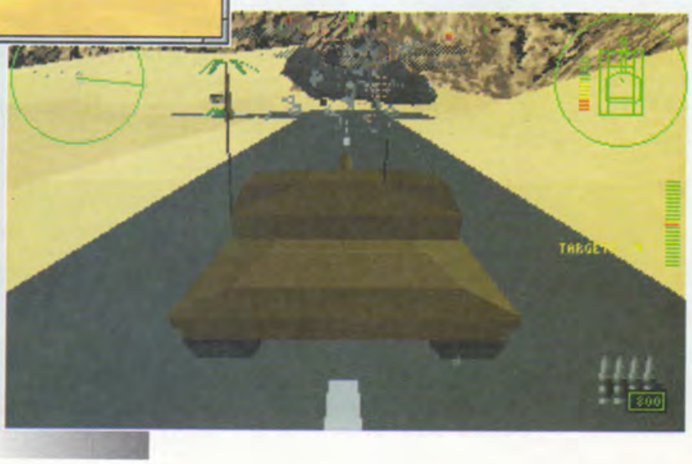
Εταιρία
Domark
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Tank simulation
Επίπεδο Δυσκολίας
Μικρό - Μέσο

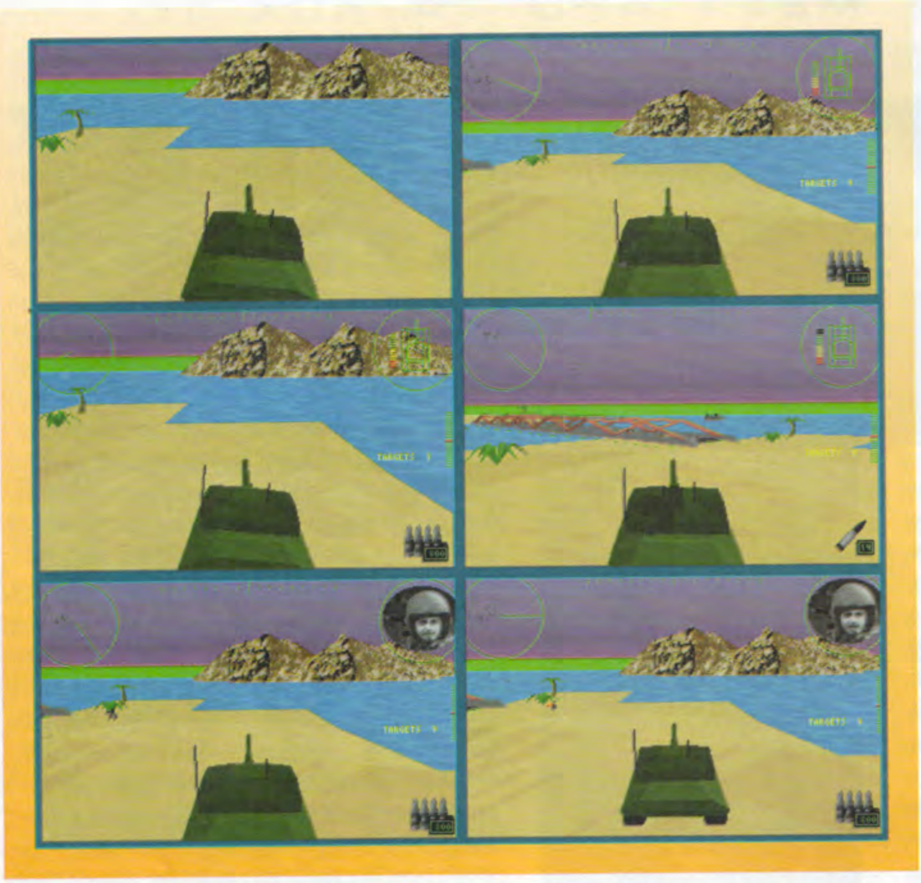
Επιλέγετε λοιπόν ένα campaign, το οποίο θα πρέπει να ολοκληρώσετε προτού μεταπηδήσετε σε κάποιο άλλο. Το ρεαλιστικό σε αυτό το σημείο είναι ότι κάθε αποστολή του campaign ξεκινάει από εκεί ακριβώς όπου σταμάτησε η προηγούμενη, έτσι ώστε όλες μαζί να αποτελούν ένα ενιαίο σύνολο με ένα συγκεκριμένο τελικό σκοπό. Με την ολοκλήρωση λοιπόν και του briefing, που είναι λιτό αλλά συνοπτικό, ξεκινάτε την αποστολή. Στην αρχή θα πρέπει να συνηθίσετε τα κάπως περίεργα πλήκτρα χειρισμού τόσο του tank όσο και του turret με το κανόνι. Μετά την εξοικείωσή σας, όμως, θα διαπιστώσετε ότι ο χειρισμός γίνεται πολύ εύκολος οπότε στη συνέχεια δεν θα συναντήσετε δυσκολίες. Φυσικά, εάν και πάλι δεν τα καταφέρνετε, υπάρχει η λύση του redefine. Εκτός όμως από τα βασικά πλήκτρα χειρισμού, θα πρέπει να εξοικειωθείτε και με τα πλήκτρα με τα οποία επιλέγετε όπλα καθώς και με αυτά με τα οποία επιλέγετε τα διάφορα views. Είναι και αυτό εξίσου σημαντικό, αφού θα πρέπει ορισμένες φορές να κάνετε γρήγορη αλλαγή στον τύπο των όπλων που χρησιμοποιείτε εκείνη τη στιγμή, καθώς επίσης και στο view που έχετε ενεργοποιημένο τη δεδομένη στιγμή για καλύτερη σκόπευση. Μάλιστα, στη συνέχεια θα διαπιστώσετε ότι η καλύτερη όψη είναι αυτή του πολυβολητή, καθώς από εκεί έχετε ανοικτό ορατό πεδίο και ταυτόχρονα το σκόπευτρό σας έτοιμο μαζί με τις πληροφορίες που αφορούν στα διαθέσιμα όπλα και το radar με τις ενδείξεις για τον αριθμό των στόχων που βρίσκετε μπροστά.

Παίζοντας τις πρώτες αποστολές και έχοντας "καθαρίσει" σχετικά εύκολα, αρχίζετε να πιστεύετε ότι το gameplay του παιχνιδιού δεν έχει ιδιαίτερο βάθος και ότι μοιάζει περισσότερο με ένα τρισδιάστατο shoot'em up παρά με ένα simulation. Αυτή η σκέψη είναι εν μέρει σωστή, καθώς εάν έχετε παίξει άλλα παιχνίδια με θέμα κάποιο tank, θα έχετε διαπιστώσει ότι περιλαμβάνουν περισσότερες επιλογές εν συγκρίσει με αυτές που έχετε στη διάθεσή σας στο Tank Commander, ενώ ο τρόπος χειρισμού δεν είναι τόσο εύκολος όσο αυτός του Tank Commander. Είναι ένα ορθό συμπέρασμα, με αποτέλεσμα οι φανατικοί της αληθοφάνειας σε ένα simulation να θεωρήσουν το παιχνίδι αποτυχημένο. Σίγουρα όμως δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο διότι οι διάφορες "παραλείψεις" έχουν γίνει εσκεμμένα, με σκοπό το παιχνίδι να είναι προσιτό σε πολύ περισσότερο κόσμο και να έχει καλύτερο playability από άλλα παιχνίδια, τα οποία ναι μεν αντιγράφουν πιστά τις συνθήκες και ιδιοτροπίες ενός πραγματικού οχήματος/σκάφους, αλλά πολλές φορές ξεχνάνε ότι είναι παιχνίδια και όχι test για υποψήφιους πιλότους. Το Tank Commander λοιπόν μπορεί να μην είναι ό,τι καλύτερο έχουμε









δει από άποψη simulation, είναι όμως εξίσου καλό με άλλα παιχνίδια του είδους και σε πολλά σημεία υπερτερεί.

Πιο συγκεκριμένα, τα γραφικά του, μολονότι δεν είναι του επιπέδου του Armored Fist, είναι πολύ πιο ευδιάκριτα και κυρίως κινούνται με καλύτερη ταχύτητα. Οι εξωτερικές όψεις στις οποίες φαίνεται όλο το tank είναι πολύ εντυπωσιακές, καθώς εκτός από το όχημα μπορείτε να διακρίνετε πολύ μακριά στον ορίζοντα και να δείτε χωριά, σπίτια άλλα άρματα μάχης, jeep ακόμα και απλούς στρατιώτες, γέφυρες, ποτάμια κ.ά. Εξίσου εντυπωσιακές είναι οι εκρήξεις που γίνονται στους στόχους που κτυπάτε, με πιο καλή αυτή κατά την οποία εκρήγνυται το δικό σας άρμα (καλύτερα βέβαια να τη βλέπετε όσο πιο σπάνια γίνεται).

Οπως προαναφέραμε, οι πρώτες αποστολές είναι συνήθως εύκολες, στη συνέχεια όμως θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε όλα τα προσόντα σας και επειδή οι ικανότητες ενός tank δεν είναι αρκετές, μπορείτε να καλέσετε βοήθεια από αέρα μέσω του ειδικού εικονιδίου με το οποίο έρχονται ελικόπτερα συνοδείας. Μία εξίσου καλή επιλογή είναι να μην πολεμάτε μόνος σας αλλά να έχετε μία ίλη που απαρτίζεται από 4 tanks τα οποία είτε μπορείτε να χειρίζεστε εσείς είτε μέσα από ένα περιβάλλον δικτύου να παίζετε τέσσερις ταυτόχρονα έχοντας ο καθένας από ένα tank. Το παιχνίδι τότε αποκτά περισσότερο ενδιαφέρον, μια και αποστολές τις οποίες προηγουμένως δεν μπορούσατε να ολοκληρώσετε τώρα φαίνονται παιχνιδάκι.

Σε ό,τι αφορά τον ήχο είναι εξίσου καλός και προσδίδει πολύ καλή αίσθηση στο παιχνίδι. Ανά πάσα στιγμή κάποιο από τα μέλη του πληρώματός σας δίνει πληροφορίες σχετικά με την κατάσταση του άρματος και για τους στόχους που υπάρχουν στο ραντάρ ή σε οπτική επαφή. Ετσι έχετε συνεχώς καλή εποπτεία της

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Delete	μετακίνηση πύργου αριστερά
Page Down	μετακίνηση πύργου δεξιά
Page Up	ευθυγράμμιση πύργου
Home / End	κίνηση πύργου πάνω και κάτω
Scroll Lock	παύση
z	επιλογή πολυβόλου
x	επιλογή βλημάτων για το κανόνι
c	επιλογή τηλεκατευθυνόμενων πυραύλων
v	επιλογή αντιαρματικών πυραύλων
b	επιλογή φλογοβόλου
n	βόμβες ναρκοπεδίου
m	πύραυλοι
space bar	πυροδότηση όπλου
TAB	έκκληση αεροπορικής βοήθειας
F1	όψη οδηγού
F2	όψη πολυβολητή
F3	όψη διοικητή
F4	κεντρική όψη
F5	εξωτερική όψη
F6	εξωτερική όψη με χάρτες και video
F7	νυχτερινή όραση
F8	επιλογή όψεως αναγνωρίσεως
F9	αλλαγή επιπέδου λεπτομέρειας στα γραφικά
F12	απενεργοποίηση του virtual κράνους, εάν αυτό έχει ενεργοποιηθεί από το setup
1-4	επιλογή για το ποιο tank θα χειριζόμαστε

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Οχι το καλύτερο του είδους, αλλά σε πολλές περιπτώσεις καλύτερο από τα κορυφαία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	84

85%

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

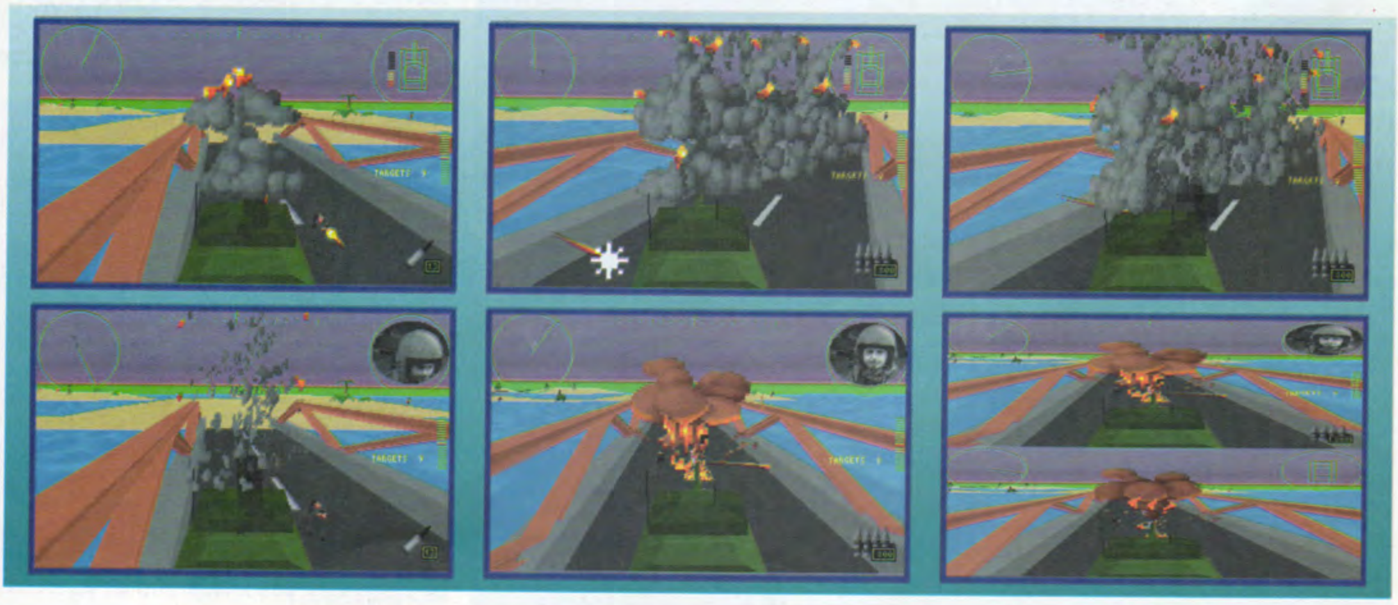


486 SX/33MHz.
4 MB RAM.
CD-ROM.
VGA κάρτα γραφικών.
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536, 3806801.



κατάστασης και η ατμόσφαιρα που δημιουργείται δίνει την αίσθηση ότι πραγματικά βρίσκεστε μέσα στο tank.

Το Tank Commander σίγουρα δεν μπορεί να διεκδικήσει τα πρωτεία στην κατηγορία. Διαθέτει μεν πολλά θετικά στοιχεία, αλλά θα έπρεπε να έχει αρκετά ακόμα ώστε να θεωρηθεί best seller. Αυτά εντοπίζονται κυρίως στην έλλειψη του πιο σύνθετου gameplay και στην απουσία cut-throught scenes, οι οποίες συνήθως είναι περιττές αλλά προσδίδουν άλλη αίγλη στο παιχνίδι. Ωστόσο, το Tank Commander είναι ένα tank simulation που σίγουρα θα προσελκύσει πολύ περισσότερους παίκτες από ό,τι συνήθως τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας, καθώς διαθέτει ευκολία χειρισμού, σωστή κλιμάκωση δυσκολίας και προσιτό περιβάλλον. Ετσι, είναι μεν πιο "ελαφρύ" από τα συνήθη simulation αλλά πολύ πιο διασκεδαστικό, κάτι που για τους περισσότερους είναι το ζητούμενο. ■



TOSHIBA XM-5301B

Τετραπλή ταχύτητα, SCSI-2 interface, υποστήριξη του συνόλου των προτύπων και όλα αυτά σε τιμή που θα κάνει πολλούς να μπουν στον πειρασμό για αναβαθμίσεις!

Προσιτά "καλούδια"

του Κοσμά Μπενέκου
kosmega@compulink.gr

Αναμφισβήτητα, ο ταχύτερα αναπτυσσόμενος τομέας αυτή τη στιγμή στο χώρο των PCs είναι αυτός των multimedia. Το γεγονός αυτό δεν είναι δύσκολο να δικαιολογηθεί, αφού οτιδήποτε κάνει τη ζωή των χρηστών ευκολότερη τυγχάνει ευρείας αποδοχής. Πόσο μάλλον μία τεχνολογία που όχι μόνο διευκολύνει προϋπάρχουσες εργασίες αλλά ανοίγει καινούριους ορίζοντες σε τομείς όπως η εκμάθηση, η ενημέρωση και η επικοινωνία μέσω υπολογιστή. Αρκεί μόνο να ρίξουμε μία ματιά στο Internet για να δούμε ότι με την εισαγωγή της τεχνολογίας multimedia αυξήθηκε εκρηκτικά η δημοτικότητά του καθιστώντας το γνωστό ακόμη και σε μη ασχολούμενους με την Πληροφορική.



Ισως να μην είναι ορατό με την πρώτη ματιά, αλλά αυτή η έκρηξη της χρήσης multimedia τεχνικών οδήγησε σε κατακόρυφη αύξηση των απαιτήσεων σε υπολογιστική ισχύ, προτρέποντας τους κατασκευαστές hardware σε ανάπτυξη προϊόντων που θα μπορούσαν να καλύψουν τις αυξανόμενες απαιτήσεις των χρηστών.

Ενα εξάρτημα που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί "κρίσιμο" στη σύνθεση ενός multimedia συστήματος είναι το CD-ROM drive. Τα μεγάλα ποσά χώρου που απαιτούνται από εφαρμογές που κάνουν χρήση video και ήχου υψηλής πιστότητας καθιστούν τους δίσκους CD-ROM το ιδανικό μέσο αποθήκευσής τους.

Ενώ, όμως, η χωρητικότητα μπορεί να χαρακτηριστεί επαρκής, η ταχύτητα ανάγνωσης ενός απλού CD-ROM drive είναι κατά πολύ μικρότερη αυτής ενός σκληρού δίσκου, θέτοντας περιορισμούς κυρίως στον απαιτητικό τομέα αναπαραγωγής video.

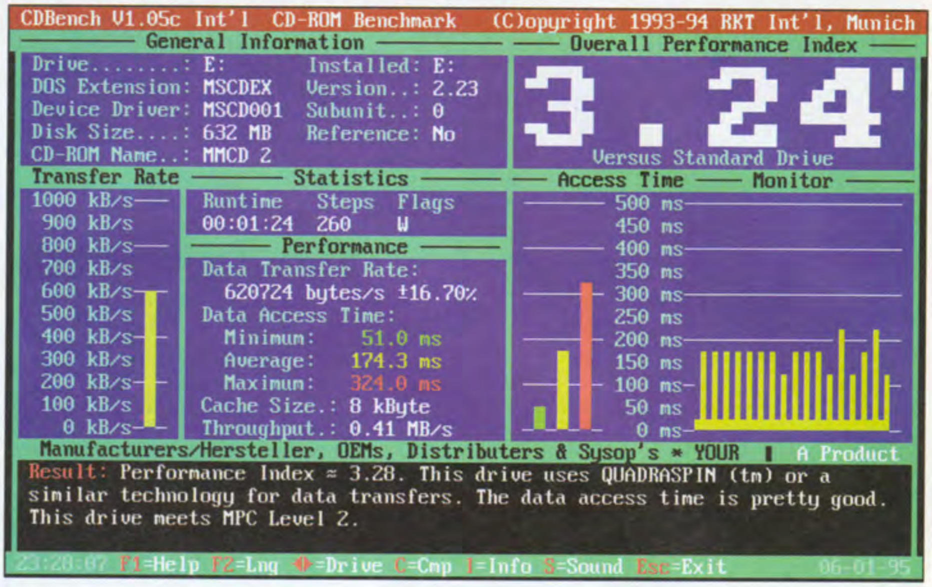
Προκειμένου να αντιμετωπιστούν αυτοί οι περιορισμοί, οι κατασκευαστές προχώρησαν σε αύξηση της ταχύτητας περιστροφής του δίσκου πρώτα στη διπλάσια, κατόπιν στην τριπλάσια και στη συνέχεια στην τετραπλάσια για να φθάσουν πρόσφατα στην παρουσίαση οδηγών με ταχύτητα περιστροφής εξαπλάσια της κανονικής!

Το XM-5301B της Toshiba ανήκει στην κατηγορία της τετραπλάσιας ταχύτητας, επιτυγχάνοντας ρυθμό μεταφοράς 600KB/s. Ο ρυθμός αυτός είναι παραπάνω από ικανοποιητικός -τουλάχιστον για τις σημερινές εφαρμογές- και μπορεί να αντεπεξέλθει με άνεση ακόμη και σε απαιτητικές εφαρμογές προβολής video. Αν μάλιστα σκεφτούμε ότι σχεδόν όλες οι εφαρμογές αναπτύσσονται έχοντας απαιτήσεις τέτοιες που να μπορεί να καλύψει ένα drive διπλάσιας ταχύτητας, εύκολα γίνεται κατανοητό ότι από πλευράς ταχύτητας το XM-5301B θα προσφέρει τις υπηρεσίες του για αρκετό χρονικό διάστημα στο μέλλον.

Εκτός της ταχύτητας, σημαντικό χαρακτηριστικό μακροβιότητας αποτελεί και το interface σύνδεσης με τον υπολογιστή, που δεν είναι άλλο από το SCSI-2. Το SCSI είναι ένα αρκετά παλαιό πρότυπο που είχε αναπτυχθεί για τις ανάγκες σύνδεσης των περιφερειακών στα συστήματα mini. Αργότερα υιοθετήθηκε και από τους κατασκευαστές personal computers με πρωτοπόρο την Apple που το ενσωμάτωσε στο Macintosh.

Αν και παλαιό, το SCSI, λόγω του αρχικού προσανατολισμού στην ανάπτυξή του, διαθέτει αρκετά θετικά σημεία που αφορούν κυρίως στο ιδιαίτερα μεγάλο πλήθος διαφορετικών συσκευών που μπορούν να συνδεθούν σε έναν ελεγκτή και, με την πάροδο διάφορων εκδόσεων, στην πολύ καλή ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων. Ολα αυτά συνέβαλαν στη διατήρηση της παρουσίας του στην αγορά, καθιστώντας το έτσι ένα σταθερό πρότυπο για σύνδεση περιφερειακών σε πολλούς τύπους υπολογιστών.

Το μόνο μελανό σημείο σε όλη αυτή την ιστορία είναι οι μικροδιαφορές στην υλοποίηση των ελεγκτών από τις διάφορες κατασκευάστριες εταιρίες δημιουργώντας μικρο-ασυμβατότητες. Ο λόγος αναφοράς είναι η εμφάνιση προβλημάτων στην εγκατάσταση του OS/2 από το CD εξαιτίας της μη υποστήριξης του ελεγκτή στο μηχάνημα της δοκιμής. Για το λόγο αυτό δώστε προσοχή στο τι χρειάζεστε και φροντίστε να προμηθευτείτε κάποιον γνωστό ελεγκτή που να διαθέτει drivers για τα λειτουργικά συστήματα που σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε.



Εκεί που σίγουρα δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα είναι η χρήση δίσκων διαφορετικών προτύπων.

Το XM-5301B υποστηρίζει όλα τα πρότυπα επιτρέποντάς σας την πλήρη εκμετάλλευση του drive. Αναλυτικά, υποστηρίζονται τα CD-ROM, CD-DA, CD-XA, Photo-CD Multisession, CD-Bridge, CD-i και CD-i Ready. Η υποστήριξη του προτύπου CD-i σε συνδυασμό με μία κάρτα αποκωδικοποίησης δεδομένων MPEG σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε το XM-5301B και για το παίξιμο δίσκων που περιέχουν κινηματογραφικές ταινίες.

Συμβαδίζοντας με τη νέα τάση εξοικονόμησης ενέργειας, στο σχεδιασμό του drive έχει ληφθεί υπόψη η παράμετρος της κατανάλωσης, η οποία δεν υπερβαίνει τα 2.5W κατά μέσο όρο. Επίσης, ιδιαίτερη μέριμνα έχει ληφθεί για την προστασία του εσωτερικού της συσκευής από τη σκόνη. Η σκόνη αποτελεί το μεγαλύτερο εχθρό αυτών των συσκευών, επειδή η λειτουργία τους είναι οπτική και η παρουσία σκόνης απειλεί τη σωστή λειτουργία των κεφαλών ανάγνωσης. Ετσι, ο ειδικός σχεδιασμός του περιβλήματος ώστε να μην είναι δυνατή η εισχώρηση σκόνης (αρκεί να μην έχουμε ξεχάσει ανοιχτό το tray υποδοχής του CD!) εξασφαλίζει για τη συσκευή το εντυπωσιακό όριο των 80.000 ωρών λειτουργίας πριν από την πιθανή εμφάνιση βλάβης. Τέλος, στο μπροστινό μέρος του drive βρίσκονται μόνο τα συνηθισμένα χειριστήρια εξαγωγής του δίσκου και ρύθμισης έντασης της εξόδου για ακουστικά, χωρίς να υπάρχει δυνατότητα hardware χειρισμού Audio CDs.

Για όποιον προτιμά πιο "μοντέρνες" λύσεις, η Toshiba κυκλοφορεί το XM-5302B, το οποίο είναι ίδιο με το XM-5301B εκτός από το interface σύνδεσης με τον υπολογιστή, που σε αυτή την περίπτωση είναι το ανερχόμενης δημοτικότητας ATAPI (IDE).

Οπως βλέπετε, υπάρχουν επιδόσεις, υποστήριξη όλων των προτύπων, αξιοπιστία, προσιτή τιμή και δυνατότητα επιλογής interface σύνδεσης ανάμεσα στα δύο επικρατέστερα. Σαφώς ο πειρασμός είναι μεγάλος! ■

ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗ
XM-5301B/XM-5302B

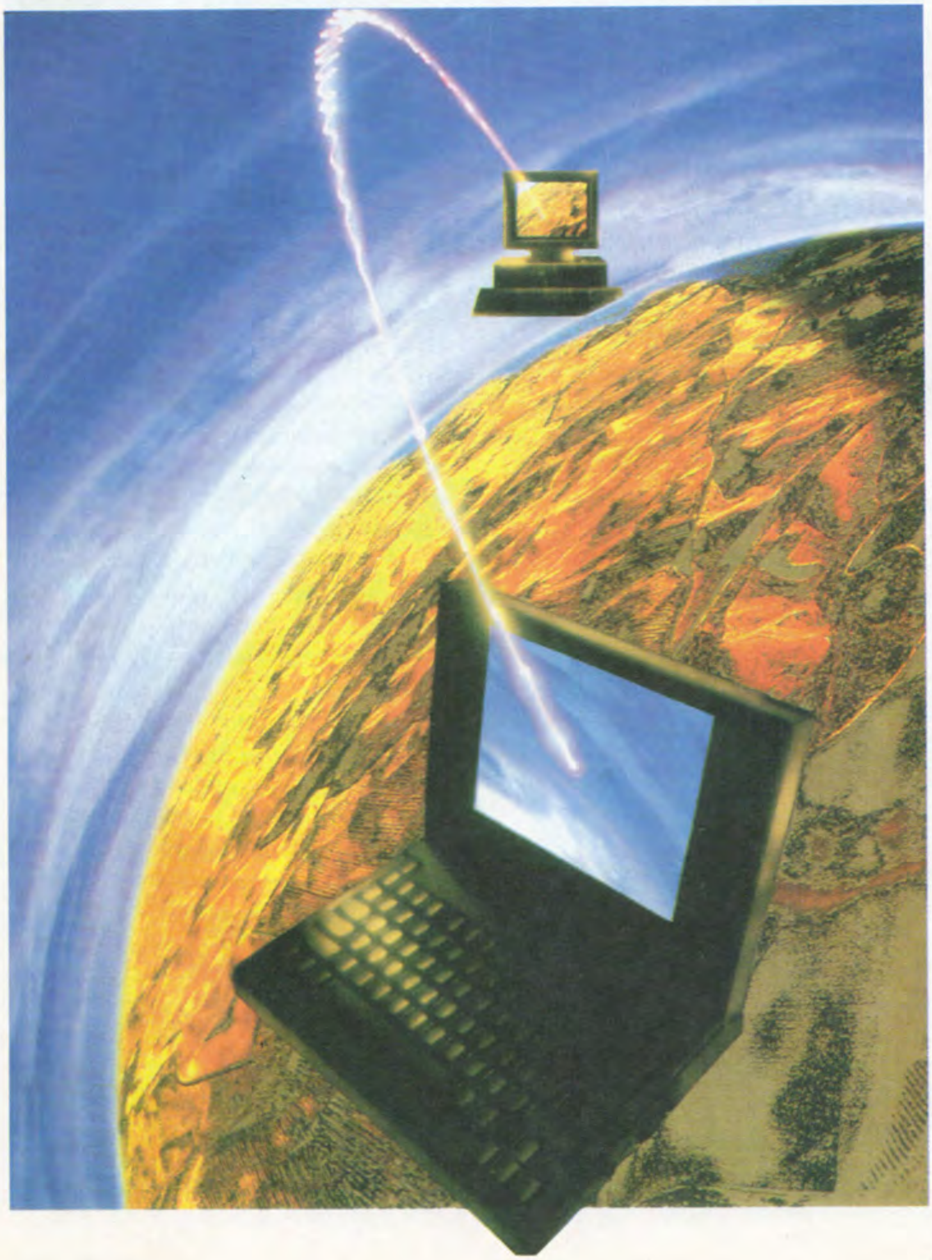
Transfer rate (Mode1): 600KB/s
Random Access: 190ms
Random Seek: 150ms
Buffer Size: 256KB
Interface: SCSI-2 (XM-5301B)/ATAPI (XM-5302B)
MTBF: 80.000 ώρες
Τιμή: XM-5302B/ XM-5301B, 67.000δρχ. + ΦΠΑ
Διάθεση: Αμυ, Τροίας 58, τηλ.: 6133000

UNIX & INTERNET...

Παράλληλοι Βίοι

του Μιχάλη Ατάλιαλη

Οι περισσότεροι από τους εμπλεκόμενους στο χώρο της Πληροφορικής έχουν ακούσει για το Internet, το γιγαντιαίο αυτό δίκτυο που αποτελείται σήμερα από άνω των 16.500 επιμέρους δίκτυα, τα οποία περιλαμβάνουν περισσότερους από 2.5 εκατομμύρια υπολογιστές. Σίγουρα, όμως, δεν έχουν ακούσει ποιο λειτουργικό σύστημα συνδέει όλα αυτά.



Περί τα τέλη της δεκαετίας του '60, ο οργανισμός ARPA (Advanced Research Projects Agency) στις ΗΠΑ, προσανατολισμένος σε ερευνητικά προγράμματα υψηλής τεχνολογίας, ξεκίνησε μία ερευνητική δραστηριότητα σχετικά με τα δίκτυα μεταγωγής δεδομένων, τα λεγόμενα Packet Switched Networks. Η τεχνική των δικτύων αυτών (που χρησιμοποιούνται ευρύτατα και σήμερα) βασίζεται στον "τεμαχισμό" των δεδομένων σε πακέτα, στη μεταφορά τους από κόμβο σε κόμβο και στη "συναρμολόγηση" των πακέτων στον προορισμό τους. Από αυτή την προσπάθεια δημιουργήθηκε το περιβόητο δίκτυο ARPAnet, το οποίο είχε ως στόχο να καλύψει τις ανάγκες των ερευνητών-χρηστών του για τη λειτουργία και τη μέγιστη εκμετάλλευση των λιγοστών μεγάλων computers εκείνης της εποχής.

Για την ακρίβεια, το ARPAnet εξυπηρέτησε την ιδέα του resource sharing. Οι ερευνητές του MIT επιθυμούσαν, μετά τη βάρδιά τους και ενώ τα μεγάλα υπολογιστικά συστήματα του πανεπιστημίου ήταν ελεύθερα, να μπορούν να έχουν πρόσβαση σε αυτά από ένα τερματικό, ώστε να τους δίνουν εντολές για εκτέλεση προγραμμάτων ή να μεταφέρουν αρχεία και να ανταλλάσσουν μηνύματα. Ακόμα, με τέτοιες συνδέσεις θα μπορούσαν να επικοινωνήσουν και να ανταλλάξουν δεδομένα ή απόψεις και με άλλους ερευνητές από άλλα σημεία της Αμερικής. Το ARPAnet ήταν το μέσο υλοποίησης όλων αυτών των αναγκών εκείνης της εποχής και ακόμα περισσότερων, οι οποίες προέκυπταν από τις διαφορές της ώ-

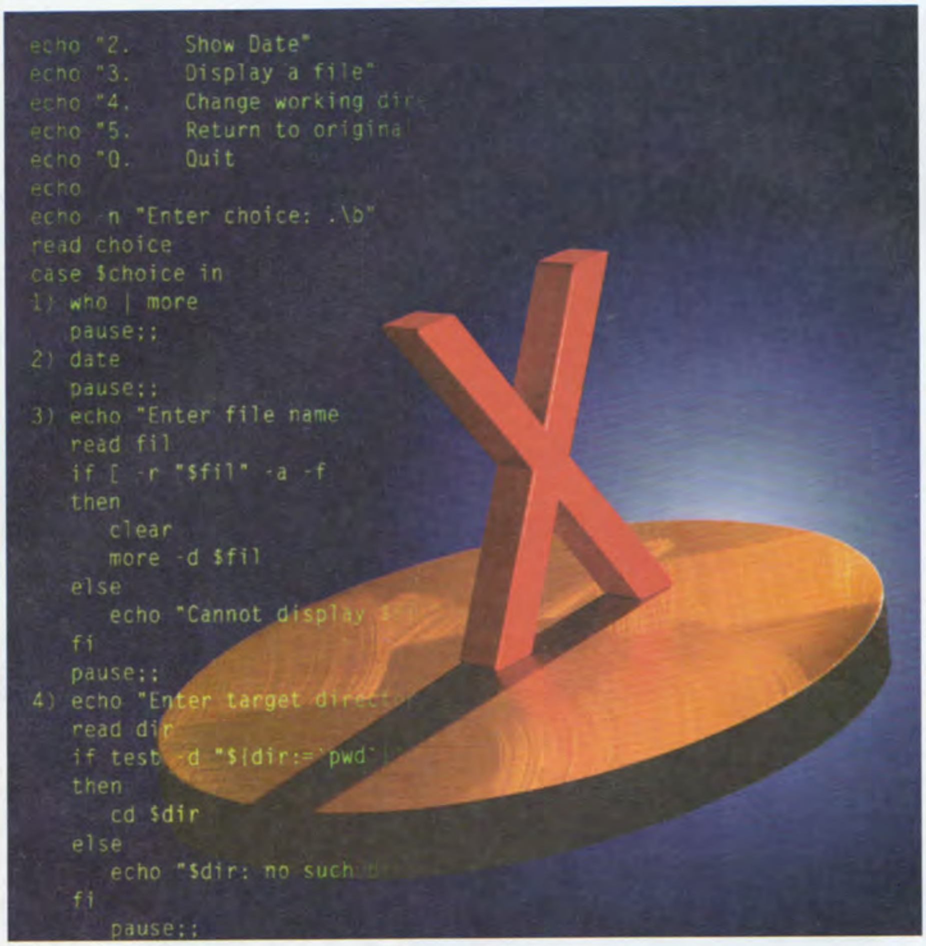




ρας μεταξύ των διάφορων σημείων συνεργασίας επιστημόνων των ΗΠΑ. Το ARPAnet, το οποίο ιστορικά αποτελεί και τον προπομπό του Internet, πέτυχε τεχνολογικά αφ' ενός γιατί αξιοποιήθηκε το καλύτερο ανθρώπινο δυναμικό της εποχής -καθοδηγούμενο μάλιστα από σημαντικές δικές του ανάγκες- και αφ' ετέρου γιατί βασίστηκε σε εξαιρετικά γρήγορες για την εποχή εκείνη τηλεφωνικές γραμμές (56Kbits/sec), κάτι που το κατέστησε περισσότερο χρήσιμο και αξιόπιστο από ένα πειραματικό αργό δίκτυο. Στη συνέχεια και περί τα μέσα με τέλη της δεκαετίας του '70, το Πεντάγωνο θέλησε να δικτυώσει όλες τις υπηρεσίες του κάτω από ένα λειτουργικό σύστημα. Παράλληλα, το υπουργείο Αμυνας χρηματοδοτούσε σημαντικά ερευνητικές προσπάθειες στον τομέα των δικτύων, βλέποντας προς το μέλλον... Το Πεντάγωνο για λειτουργικό σύστημα επέλεξε το Unix, γεγονός που το ελευθέρωνε από την ανάγκη αγοράς και χρήσης υπολογιστών από τον ίδιο προμηθευτή. Για την αποτελεσματική δικτύωση των διαφορετικών τμημάτων του επέλεξε μία εξέλιξη των πρωτοκόλλων που χρησιμοποιούσε το ARPAnet, το λεγόμενο -και πολύ γνωστό σήμερα- TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Επειδή όμως η AT&T, η οποία ήταν ιδιοκτήτρια του Unix, δεν είχε διαθέσιμο το TCP/IP για το λειτουργικό της, το Πεντάγωνο ανέθεσε στο Πανεπιστήμιο Berkeley την υλοποίηση του "παντρέματος" Unix και TCP/IP. Το Πανεπιστήμιο αυτό ανέπτυξε παράλληλα και μία δική του έκδοση του Unix, το BSD Unix, γεγονός το οποίο έπαιξε πρωταρχικό ρόλο αργότερα στην εξάπλωση και εγκαθίδρυση του Internet.

Η ΓΕΝΝΗΣΗ ΚΑΙ Η ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ UNIX ΜΕΧΡΙ ΣΗΜΕΡΑ

Η πρώτη έκδοση του UNIX γράφτηκε το 1969 από τον Κεν Τόμσον της εταιρίας Bell Laboratories στο Μάρεϊ Χιλ του Νιου Τζέρσεϋ. Η Bell Laboratories είχε συμμετάσχει μαζί με το MIT και την General Electric στην ανάπτυξη του συστήματος Multics, ενός μεγάλου και πολύ ισχυρού λειτουργικού συστήματος, στο οποίο είχε ενσωματωθεί μία σειρά από πρωτοποριακές ιδέες στον τομέα του σχεδιασμού λειτουργικών συστημάτων. Ο Τόμσον και οι συνεργάτες του ήταν βέβαια θαυμαστές του Multics, αλλά το θεωρούσαν υπερβολικά περίπλοκο. Βάλθηκαν, λοιπόν, να αποδείξουν ότι ήταν εφικτή η δημιουργία ενός λειτουργικού συστήματος που θα παρείχε ένα άνετο περιβάλλον εργασίας με πολύ απλούστερο τρόπο. Πέτυχαν θαυμάσια το στόχο τους, αν και είναι ειρωνεία της τύχης το γεγονός ότι το UNIX είναι σήμερα πολύ πιο πολύπλοκο από ό,τι ήταν ποτέ το Multics. Η πρώτη αυτή έκδοση του UNIX (ονομάστηκε Unics) λειτούργησε σε υπολογιστή PDP-7 της Digital Equipment.



Το 1970, ο Τόμσον μαζί με τον Ντένις Ρίτσι τη μετέφεραν σε ένα PDP -11/20. Επίσης, ο Ρίτσι σχεδίασε και έγραψε τον πρώτο compiler της γλώσσας C, θέλοντας να φτιάξει μία γλώσσα που θα ήταν δυνατό να χρησιμοποιηθεί στο μέλλον για να γραφτεί μία φορητή έκδοση του συστήματος. Το 1973, ο Ρίτσι και ο Τόμσον ξανάγραψαν σε γλώσσα C τον πυρήνα (kernel) του UNIX - την "καρδιά" του λειτουργικού συστήματος. Το 1974 δόθηκαν για πρώτη φορά τα δικαιώματα χρήσης του UNIX σε πανεπιστήμια για εκπαιδευτικούς σκοπούς, σε μία έκδοση που είναι γνωστή ως Πέμπτη Δημοσίευση. (Οι "Δημοσιεύσεις" είναι οι διαδοχικές εκδόσεις του εγχειριδίου αναφοράς του UNIX.) Η Εκτη Δημοσίευση, γνωστή ως V6, βγήκε το 1976 και είχε πολύ μεγαλύτερη διάδοση από την Πέμπτη. Η Bell Laboratories έβγαλε το 1978 την Εβδομη Δημοσίευση, η οποία ήταν η πρώτη που είχε ως βασικό στόχο τη φορητότητα, δηλαδή τη δυνατότητα να λειτουργεί το σύστημα σε διαφορετικούς ηλεκτρονικούς

Το 1973, ο Ρίτσι και ο Τόμσον ξανάγραψαν σε γλώσσα C τον πυρήνα (kernel) του UNIX - την "καρδιά" του λειτουργικού συστήματος. Το 1974 δόθηκαν για πρώτη φορά τα δικαιώματα χρήσης του UNIX σε πανεπιστήμια για εκπαιδευτικούς σκοπούς, σε μία έκδοση που είναι γνωστή ως Πέμπτη Δημοσίευση.

υπολογιστές. Πράγματι, η Εβδομη Δημοσίευση, που εγκαταστάθηκε στον DEC PDP-11, τον Interdata 8/32 και τον VAX, αποτέλεσε το κοινό σημείο εκκίνησης ολόκληρου αυτού του κόσμου που ονομάζεται σήμερα "κόσμος του UNIX". Αν δεχτούμε ότι υπάρχει μία και μόνο έκδοση του UNIX που αντιπροσωπεύει το "κλασικό" UNIX, αυτή είναι η Εβδομη Δημοσίευση. Την κυκλοφορία της Εκτης και της Εβδομης Δημοσίευσης ακολούθησαν πολλές γραμμές εξέλιξης του UNIX που ήταν μεν ανεξάρτητες μεταξύ τους, παρουσίασαν όμως ένα μεγάλο βαθμό αλληλεπίδρασης. Τρεις ήταν οι πιο αξιόλογοι καρποί της Εβδομης Δημοσίευσης που είχαν και τη μεγαλύτερη επιρροή. Πρώτον, οι εμπορικές εκδόσεις που αναπτύχθηκαν από την AT&T Information Systems με την επωνυμία System V (καμία σχέση με την Πέμπτη Δημοσίευση). Δεύτερον, τα ερευνητικά συστήματα που εξακολούθησε να αναπτύσσει η Bell Laboratories. Τρίτον, τα διάφορα συστήματα BSD (Berkeley Software Distribution). Το System V κυκλοφόρησε το 1983 και ακολούθησαν η Release 2 το 1984, η Release 3 το 1987 και η Release 4 το 1989.

Η εμπορία του System V γίνεται τώρα από την UNIX Systems Laboratories (USL), η οποία είναι παράρτημα της AT&T και χειρίζεται τα θέματα των δικαιωμάτων χρήσης και της περαιτέρω ανάπτυξης. Το 1988 ιδρύθηκε η UNIX International, ένας οργανισμός ανεξάρτητος από την USL που είχε ως σκοπό να δώσει σε ενδιαφερόμενους φορείς τη δυνατότητα να επηρεάσουν τις κατευθύνσεις ανάπτυξης του System V.

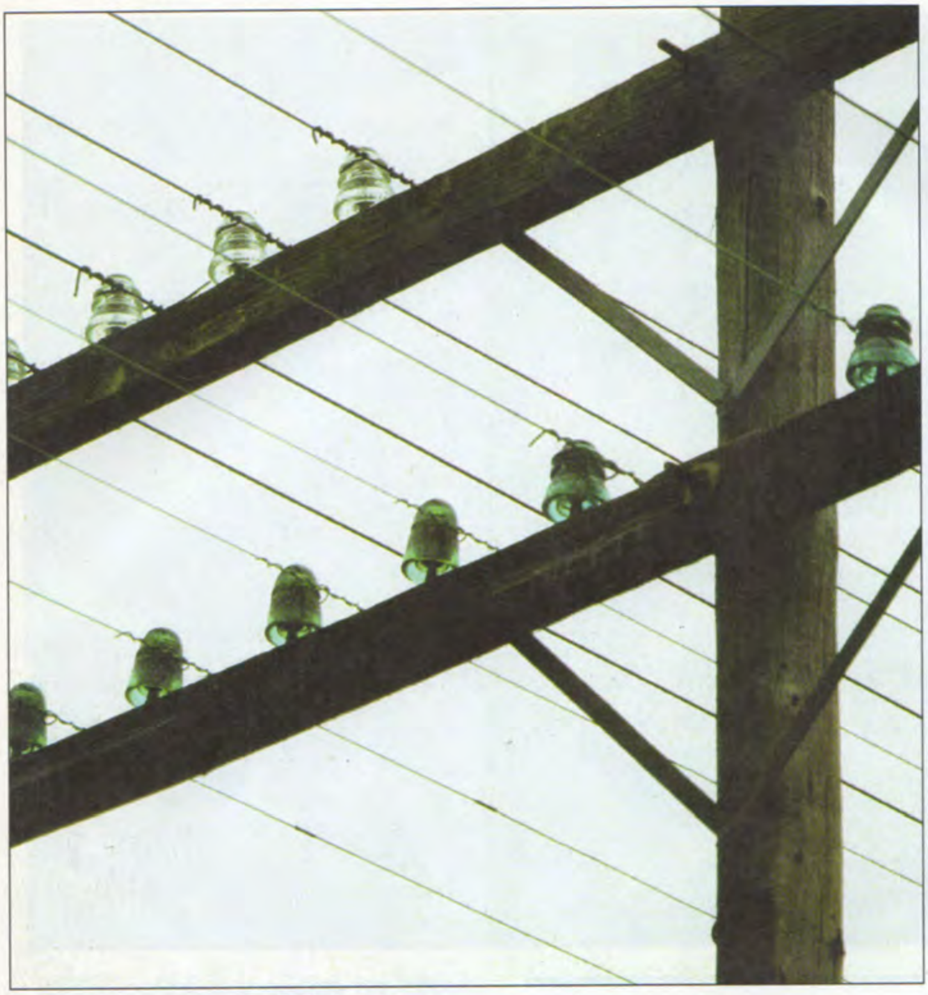
Οι πιο πρόσφατες ερευνητικές εκδόσεις του UNIX έχουν δοθεί από την Bell Laboratories, η οποία τώρα φέρει την επωνυμία AT&T Bell Laboratories. Πρόκειται για την Ενατη Δημοσίευση (1987) και τη Δέκατη Δημοσίευση (1990), των οποίων η κυκλοφορία περιορίστηκε σε μία μικρή ομάδα εγκαταστάσεων. Οι κυριότερες εκδόσεις BSD του UNIX εγκαταστάθηκαν σε υπολογιστές VAX της Digital Equipment Corporation, αρχής γενομένης από την έκδοση BSD 3 του 1979. Εκείνες που είχαν τη μεγαλύτερη επιρροή ήταν η BSD 4.2 (1983) και η BSD 4.3 (1987).

Ολα τα συστήματα BSD κατασκευάστηκαν με άδεια της AT&T. Μετά από εισήγηση του Ρόμπερτ Φάμπρι, εκπαιδευτικού συμβούλου της "Ομάδας Ερευνας Επιστήμης Υπολογιστών" στο Πανεπιστήμιο Μπέρκλι της Καλιφόρνια, δόθηκε μία γενναία χρηματοδότηση στα έργα ανάπτυξης του Μπέρκλι από το δημόσιο οργανισμό

των ΗΠΑ DARPA (Οργανισμό Εργων Προωθημένης Ερευνας για την Αμυνα - Defence Advanced Research Projects Agency). Ενας από τους κύριους στόχους του έργου του BSD ήταν να επιτύχει την υποστήριξη της επικοινωνίας μέσω δικτύων με τη χρήση μίας ποικιλίας πρωτοκόλλων, ξεπερνώντας έτσι την απλή επικοινωνία που πρόσφερε η Εβδομη Δημοσίευση. Ο DARPA προσελκύστηκε από τη δουλειά που γινόταν στο Berkeley, διότι μπορούσε να την εφαρμόσει αμέσως για επικοινωνίες μέσω του δικτύου ARPAnet, ενός δικτύου του οποίου χορηγός ήταν ο ίδιος ο DARPA και το οποίο αργότερα μετονομάστηκε σε Internet. Επίσης, ο DARPA διέκρινε τη δυνατότητα να γίνει το UNIX του BSD ένα standard λειτουργικό σύστημα για όλα τα έργα έρευνας που χρησιμοποιούσαν υπολογιστές VAX, οι οποίοι την εποχή εκείνη ήταν οι πιο δημοφιλείς υπολογιστές των ερευνητικών κέντρων. Μία σημαντική συμβολή του BSD ήταν η δημιουργία του οπτικού κειμενογράφου vi, ο οποίος στη συνέχεια έγινε ο βασικός κειμενογράφος του System V. Ο κειμενογράφος vi γράφτηκε από τον Μπιλ Τζόι, εξέχουσα προσωπικότητα της ομάδας του Μπέρκλι, που αργότερα προχώρησε στην ίδρυση της εταιρίας Sun Microsystems. Μεταξύ άλλων σημαντικών εξελίξεων που πρόσφερε η ομάδα του Μπέρκλι στο UNIX συγκαταλέγονται η δημιουργία του κελύφους της γλώσσας C, η υποστήριξη των πρωτοκόλλων επικοινωνίας TCP/IP, το σύστημα υπερβατικής μνήμης, οι οδηγοί (drivers) μίας ποικιλίας περιφερειακών μονάδων και μία σειρά βιβλιοθηκών που περιέχουν ανεξάρτητες τερματικού υπορουτίνες, οι οποίες χρησιμοποιούνται σε εφαρμογές που βασίζονται σε διαχείριση οθόνης. Παρόλο που το System V και τα συστήματα BSD αλληλοεπηρεάστηκαν σε σημαντικό βαθμό και μοιράστηκαν πολλά από τα σύγχρονα χαρακτηριστικά τους, παρουσιάζουν διαφορετικές προσωπικότητες. Το System V είναι πιο συντηρητικό και στέρεο, τα συστήματα BSD είναι πιο τολμηρά και καινοτόμα. Το System V είναι εμπορικό προϊόν, το UNIX του BSD δεν είναι (αν και υπάρχουν ορισμένα εμπορικά συστήματα που έχουν βασιστεί στο BSD). Οι διαφορές αυτές στο χαρακτήρα των δύο συστημάτων αντικατοπτρίζονται και στους απογόνους τους. Ενα ενδιαφέρον παράδειγμα που δείχνει τις μεταβολές που είχε το UNIX κατά τη διάρκεια της εξέλιξής του είναι η εντολή who του System V. Στην Εβδομη Δημοσίευση είχε δύο μορφές: το who και το who am i (και ακόμα το who are you και το who am i, που έχουν την ίδια σημασία) χωρίς καμία επιλογή. Η εντολή who στο System V έχει να επιδείξει ούτε λίγο ούτε πολύ δώδεκα επιλογές που περιλαμβάνουν διάφορες εξεζητημένες περιπτώσεις όπως το πότε άλλαξε για τελευταία φορά το ρολόι του συστήματος ή ποιες διεργασίες (processes) που είχαν ξεκινήσει με το init είναι τώρα νεκρές. Στους απογόνους του System V περιλαμβάνονται: το Xenix της Microsoft, το HP-UX της Hewlett Packard, το UTS της Amdahl, το AIX της IBM, το System V/386 της Interactive και το IRIX της Silicon Graphics. Πρόσφατα, η εταιρία SCO (Santa Cruz Operation) άρχισε να εμπορεύεται και το XENIX μαζί με το UNIX. Το XENIX έχει παραχωρηθεί στην SCO με άδεια της Microsoft και βασίζεται στην πρώτη έκδοση του System V, ενώ το UNIX της SCO περιλαμβάνει πιο πολλά σύγχρονα χαρακτηριστικά του συστήματος. Λέγεται ότι ο αριθμός των εγκαταστάσεων του XENIX ξεπερνάει τις υπόλοιπες εκδόσεις του UNIX και αυτό ίσως οφείλεται στο γεγονός ότι το XENIX έχει τη δυνατότητα να λειτουργεί σε υπολογιστές της οικογένειας Intel 8086 (όχι όμως στον ίδιο τον *086). Οι κυριότε-



Παρόλο που το System V και τα συστήματα BSD αλληλοεπηρεάστηκαν σε σημαντικό βαθμό και μοιράστηκαν πολλά από τα σύγχρονα χαρακτηριστικά τους, παρουσιάζουν διαφορετικές προσωπικότητες.



ροι απόγονοι του BSD UNIX είναι το SunOS της Sun Microsystems και το Ultrix της Digital Equipment Corporation. Το Μπέρκλι δεν προσφέρει το ίδιο συντήρηση στα συστήματα τα οποία αναπτύσσει. Μια εταιρία που ιδρύθηκε από τον Ντάγκλας Κάμερ, η Mt. Xinu, προσφέρει την εμπορική συντήρηση του BSD UNIX καθώς και τη δική της έκδοση του BSD UNIX.

Το 1987, η AT&T και η Sun Microsystems υπέγραψαν ένα κοινό σύμφωνο για την ανάπτυξη του UNIX, το οποίο οδήγησε σε μερική ενοποίηση των δύο μορφών του UNIX, δηλαδή του System V και του BSD UNIX. Το 1988, ανήσυχες από την επίδραση που θα μπορούσε να έχει το σύμφωνο αυτό στον ανταγωνισμό, ορισμένες άλλες εταιρίες (συμπεριλαμβανομένων των IBM, Digital και Hewlett Packard) ίδρυσαν το Ίδρυμα Ανοιχτού Λογισμικού (Open Software Foundation). Ο διακηρυγμένος σκοπός του ιδρύματος αυτού ήταν να αναπτύξει μία νέα έκδοση του UNIX που θα ήταν εναλλακτική της έκδοσης των AT&T και SUN και η οποία θα εκπλήρωνε την υπόσχεση του ανοικτού συστήματος. Το 1991 κυκλοφόρησε η πρώτη έκδοση του συστήματος αυτού, το OSF-1. Προς το τέλος της δεκαετίας του 1980 συνέβη μία μεγάλη αλλαγή στον κόσμο του UNIX με την εισαγωγή στο περιβάλλον UNIX του X Window System, που για συντομία αποκαλείται απλώς X. Με το X έγινε μία μεγάλη μετατόπιση από τα περιβάλλοντα εργασίας, στα οποία η επαφή του συστήματος με το χρήστη γινόταν με τη μετάδοση χαρακτήρων, σε περιβάλλοντα που προσφέρουν γραφικά συστήματα επαφής με το χρήστη.

Το 1987, η AT&T και η Sun Microsystems υπέγραψαν ένα κοινό σύμφωνο για την ανάπτυξη του UNIX, το οποίο οδήγησε σε μερική ενοποίηση των δύο μορφών του UNIX, δηλαδή του System V και του BSD UNIX.

Το X αναπτύχθηκε στο MIT το 1984 και αποτελούσε μέρος του προγράμματος Αθηνά. Στόχος του προγράμματος αυτού ήταν η δημιουργία ενός κέντρου παροχής υπηρεσιών ηλεκτρονικού υπολογιστή που θα διακρινόταν για την υψηλή του ποιότητα και θα κάλυπτε τις ανάγκες του συνόλου των φοιτητών. Το X λειτουργεί ιδιαίτερα καλά σε περιβάλλοντα δικτύου, μια και επιτρέπει στο χρήστη να "τρέξει" το πρόγραμμά του σε έναν απομακρυσμένο υπολογιστή και να δει τα αποτελέσματα μέσα από ένα παράθυρο συμβατό με το X, όπως είναι το NeWS (NetWork/extensible Window System) της Sun Microsystems. Η τελευταία έκδοση του X, η X11, έχει υιοθετηθεί ως standard από το σύνολο της αγοράς Πληροφορικής.

BACK TO THE FUTURE

Το UNIX σήμερα είναι πολύ διαφορετικό από το UNIX των αρχών της δεκαετίας του '70. Τότε, ο κλασικός ηλεκτρονικός υπολογιστής διέθετε ένα μόνο επεξεργαστή, ο οποίος εξυπηρετούσε μία ομάδα τερματικών που έμοιαζαν με τηλέτυπα και ήταν συνδεδεμένα με τον υπολογιστή μέσω τηλεφωνικών γραμμών, είτε ευθειών είτε επιλεγόμενων.

Σήμερα, ο κλασικός ηλεκτρονικός υπολογιστής είναι ένας σταθμός εργασίας που διαθέτει οθόνη υψηλής ευκρίνειας με ανάλυση σε επίπεδο bit και ένα κατάλληλο σύστημα παραθύρων, συμμετέχει, δε, ενεργά σε ένα εκτεταμένο δίκτυο ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τότε, το UNIX ήταν ένα μικρό, απλό λειτουργικό σύστημα έξω από το εμπορικό κύκλωμα, που απευθυνόταν σε ένα περιορισμένο και εκλεκτό κοινό. Σήμερα, είναι ένα μεγάλο, περίπλοκο και σημαντικό εμπορικό προϊόν, που χρησιμοποιείται σε μία ευρύτατη ποικιλία εφαρμογών από ανθρώπους που συχνά δεν γνωρίζουν καθόλου προγραμματισμό. ■

PC GAMES REVIEW

The Road to the FINAL FOUR Basketball



CPU:	**386SX**
RAM:	**2MB**
ΚΑΡΤΑ:	**VGA**
ΗΧΟΣ:	**AdLib - SoundBlaster**
HD:	**8MB**
ΠΑΙΚΤΕΣ:	**2**

Αχ! Τι μας έκανε το Final Four της Saragosa. Δεκάδες παιχνίδια με θέμα το μπάσκετ έχουν πλημμυρίσει την αγορά. Στα χέρια μας αυτή τη φορά βρέθηκε το NCAA Road to the FINAL FOUR Basketball από την Bethesda Softworks (μη νομίζετε όμως ότι έχει κάποια σχέση με το δικό μας ευρωπαϊκό final four). Είναι ένα παιχνίδι βασισμένο στο αμερικανικό κολεγιακό πρωτάθλημα, το λεγόμενο NCAA basketball. Το πακέτο περιέχει ένα δισκάκι CD (το οποίο περιλαμβάνει και δύο demo από τα παιχνίδια Arena και DeltaV) καθώς και το manual. Το manual χαρακτηρίζεται πολύ καλό, αφού μέσα μπορείτε να βρείτε πολλούς χάρτες γηπέδου, που εξηγούν τις τεχνικές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στον αγώνα. Επίσης, στο manual υπάρχουν πολλές εικόνες με τις χειρονομίες που κάνει ο διαιτητής κατά τη διάρκεια ενός αγώνα και αρκετά άλλα που σκοπό έχουν να σας εισαγάγουν στο πνεύμα του αθλήματος αρκετά γρήγορα. Για την κατασκευή του εν λόγω προγράμματος χρησιμοποιήθηκαν τεχνικές από air simulator games, digitized γραφικά παικτών και βέβαια ο πολύ καλός digitized ήχος συμπληρώνει την παραγωγή. Το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να διαλέξετε μεταξύ δύο ρόλων. Το ρόλο του προπονητή ή του παίκτη. Εάν αποφασίσετε να γίνετε ο προπονητής, είστε υπεύθυνοι για την τακτική που θα ακολουθήσετε κατά τη διάρκεια του αγώνα, για την αντικατάσταση των παικτών, για τον τρόπο άμυνας και επίθεσης της ομάδας. Φυσικά, όλα αυτά μπορούν να αλλάξουν και κατά τη διάρκεια του αγώνα, παίρνοντας ένα time-out! Τα γραφικά που είδαμε στο παιχνίδι δεν μπορούμε να πούμε ότι μας εντυπωσίασαν, αφού δεν είναι τα καλύτερα του είδους. Σε έναν 386DX/40 με 8MB RAM η εικόνα ήταν απογοητευτική. Για να μπορέσουμε να παρακολουθήσουμε σωστά κάποιον αγώνα, έπρεπε να θέσουμε τα background γραφικά στο ελάχιστο, καθώς και να αφαιρέσουμε τον background ήχο ακούγοντας μόνο τα απαραίτητα! Οι παίκτες σε πολλά σημεία κινούνται αργά και σε ορισμένες περιπτώσεις η μπάλα χάνεται. Βέβαια υπάρχουν και καλές στιγμές γιατί, αν αφαιρέσετε τα "περιττά", η ταχύτητα των παικτών ανεβαίνει και ο αγώνας πλησιάζει κατά πολύ τους πραγματικούς, με καρφώματα, assists κ.λπ. Ας έρθουμε τώρα στον ήχο. Ο ήχος ήταν αρκετά καλός, ενώ πάρα πολλά samples ακούγονταν από τα ηχειάκια του υπολογιστή κατά τη διάρκεια του αγώνα. Ακούσαμε τα πλήθη να ζητωκραυγάζουν την ομάδα τους, τους διατητές να σφυρίζουν τα φάουλ αναφέροντας τον παίκτη που το έκανε, τα παπούτσια των παικτών να στριγγλίζουν στο παρκέ του γηπέδου κ.λπ. Πράγματι, στον τομέα "ήχος" το παιχνίδι στέκεται αρκετά καλά. Οσο για το gameplay του, κατά τη γνώμη μας στέκεται σε υψηλά επίπεδα μόνο όταν θα αναλάβετε το ρόλο του προπονητή, ενώ σε αντίθετη περίπτωση δεν τα πάει και τόσο καλά. Ενα άλλο θετικό σημείο στο παιχνίδι είναι ότι μπορείτε να επέμβετε στα ονόματα των ομάδων ή των παικτών, που μπορείτε στην κυριολεξία να τους "αλλάξετε τα φώτα"! Μπορείτε να αλλάξετε το όνομά τους, τη θέση που παίζουν, το ύψος, τα κιλά, την ευστοχία και ένα σωρό άλλα πράγματα. Επίσης, μπορείτε να δείτε και τα ιστορικά των ομάδων, με πληροφορίες για τους παίκτες και τα στατιστικά τους. Σίγουρα, αν η δουλειά που έκαναν οι προγραμματιστές της Bethesda Softworks ήταν λίγο πιο προσεγμένη το παιχνίδι θα μπορούσε να ήταν ένα από τα καλύτερα του είδους.

του Τάκη Μιχαλόπουλου

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα συνηθισμένο μέτριο basketball game

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	76
ΑΝΤΟΧΗ	70

75%



VIRTUAL POOL

CPU:	386
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	AdLib - SoundBlaster
HD:	2MB
ΠΑΙΚΤΕΣ:	2



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το τέλειο μπιλιάρδο είναι εδώ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	90

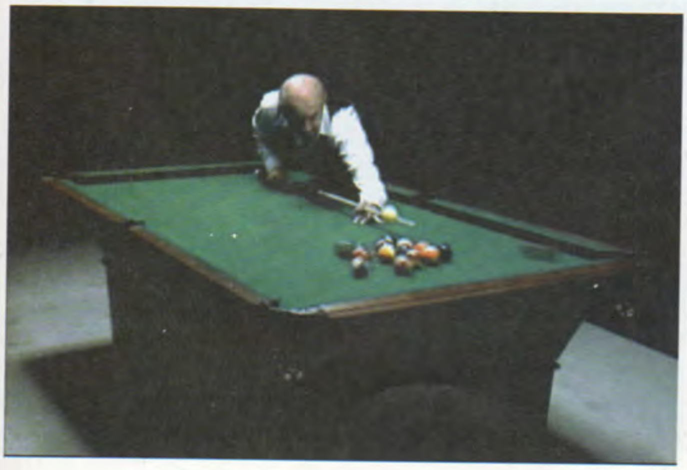
89%

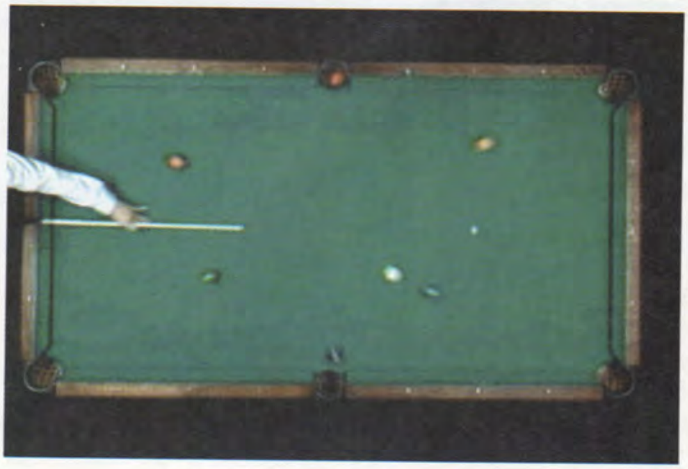
Σας αρέσει το μπιλιάρδο; Αν ναι, τότε πρέπει να δείτε το νέο και υπέροχο Virtual Pool από την Interplay και την Celeris. Το πιο καταπληκτικό παιχνίδι εξομοίωσης μπιλιάρδου που έχουμε δει ποτέ!!! Αν όμως σας αρέσει αλλά δεν γνωρίζετε τους κανόνες του παιχνιδιού, μη σας νοιάζει, διότι το παιχνίδι θα αναλάβει να σας διδάξει όλα τα απαραίτητα κόλπα και να σας ανακηρύξει πρωταθλητή. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Το παιχνίδι ξεκινάει με ένα πολύ όμορφο fli σε μια αίθουσα μπιλιάρδων και κατόπιν περνάτε κατευθείαν σε ένα πλούσιο main menu. Από εκεί μπορείτε να δείτε όλη την ιστορία και την εξέλιξη κατά την πάροδο των χρόνων του υπέροχου αυτού σπορ, με πολύ ωραία video clips. Το ξέρατε ότι ακόμα και ο Μέγας Ναπολέοντας έπαιζε μπιλιάρδο; Μπορείτε επίσης να πάρετε πολλές πληροφορίες για το πρόγραμμα επιλέγοντας το tutorial. Εκεί θα βρείτε ένα από τα πιο φιλικά online manuals που έχετε δει μέχρι τώρα σε παιχνίδι. Εξηγεί τα πάντα!

Ας περάσουμε τώρα στην εκμάθηση της τέχνης του μπιλιάρδου, όπου θα παρακολουθήσετε τον παγκόσμιο πρωταθλητή σε ένα full video περίπου 5 λεπτών να βάζει όλες τις μπίλιες σε 42 δευτερόλεπτα!! Στη συνέχεια θα σας διδάξει τα πρώτα σας μαθήματα για το πώς θα πρέπει να χτυπάτε την άσπρη μπάλα. Αν θέλετε να δείτε μερικά μαγικά κόλπα σαν αυτά που προβάλλει το δορυφορικό κανάλι EuroSport, τότε πηγαίνετε στο ανάλογο menu, πάρτε τον καφέ σας στα χέρια, καθίστε στην αναπαυτική σας πολυθρόνα και θαυμάστε και πάλι τον πρωταθλητή σε ένα video περίπου 20 λεπτών να κάνει τα πιο "τρελά" πράγματα που έχετε δει ποτέ να γίνονται πάνω στο τραπέζι του μπιλιάρδου, όπως μπίλιες να πετούν, ή να βάζει 6 μπάλες ταυτόχρονα με μία μόνο στεκιά!! Επειτα από όλα αυτά, νομίζω ότι ήρθε η ώρα να μας δείξετε τι έχετε μάθει. Από το Virtual Pool Play θα ξεκινήσετε το παιχνίδι και σας εγγυώμαι ότι θα παίζετε για ώρες. Εδώ μπορείτε να εφαρμόσετε στην πράξη όσα μάθατε προηγουμένως. Από πού να αρχίσεις και πού να τελειώσεις με ένα τέτοιο παιχνίδι! Τα γραφικά είναι εξαίσια με video clips, animations, ενώ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα 3D γραφικά θα σας ξετρελάνουν και δεν θα θέλετε να ξεκολλήσετε από το monitor.

Συμπερασματικά, το Virtual Pool είναι ο καλύτερος εξομοιωτής μπιλιάρδου που έχουμε δει έως τώρα.

του Τάκη Μιχαλόπουλου





FOOTBALL GLORY

CPU:	486
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	Ολες οι κάρτες ήχου
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1-2



Οταν γίνεται λόγος για παιχνίδια ποδοσφαίρου στα PCs αλλά και γενικότερα στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και τις κονσόλες, δύο τίτλοι έρχονται αμέσως στο μυαλό μας: το Sensible Soccer και το FIFA International Soccer. Πρόκειται για τα δύο καλύτερα αυτή τη στιγμή παιχνίδια του είδους, καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύει μία από τις δύο σχολές, ειδοποιός διαφορά των οποίων είναι το πώς φαίνεται το γήπεδο σε ένα τέτοιο παιχνίδι. Κάθε νέος, λοιπόν, τίτλος αυτής της κατηγορίας έχει να αντιμετωπίσει άμεσα ένα από τα δύο προαναφερθέντα παιχνίδια, κάτι το οποίο εδώ και λίγο καιρό προσπαθεί να πετύχει το Football Glory. Οπως έχουμε ήδη αναφέρει και στα Game News, πρόκειται για ένα παιχνίδι που σχεδόν αντιγράφει το Sensible Soccer με αρκετές καινοτομίες στον τομέα του gameplay. Παρατηρώντας, λοιπόν, αναλυτικά μία προς μία τις δυνατότητές του διαπιστώνουμε ότι διαθέτει επιλογή από πολλές ομάδες (μόνο αγγλικές), ειδικό πρόγραμμα για την αλλαγή των χρωμάτων και των ονομάτων των παικτών μίας ομάδας, έτοιμες διοργανώσεις για κύπελλα, πρωταθλήματα, ευρωπαϊκές διοργανώσεις σε συλλογικό και εθνικό επίπεδο. Στον τομέα του gameplay βλέπουμε ότι αυτό είναι σχεδόν πανομοιότυπο με αυτό του Sensible Soccer, ενώ υπάρχουν και πολλές νέες κινήσεις όπως σουτ "μπανάνα", κεφαλιές "ψαράκι", ένα-δύο και πολλές ακόμα. Ομως, το βασικό μειονέκτημα είναι ότι όλες αυτές οι κινήσεις είναι πολύ δύσκολο να επιτευχθούν. Επίσης, τη στιγμή που κάποιος παίκτης έχει την μπάλα, το control της είναι δύσκολο και δεν μαθαίνεται εύκολα, με αποτέλεσμα όλος ο αγώνας να αναλώνεται σε μεγάλες "κατεβασιές" και σουτ, και όχι σε στρωτό παιχνίδι με πάσες και εντυπωσιακές φάσεις, όπως γίνεται στο Sensible Soccer. Επίσης, ο βαθμός δυσκολίας του computer για τους έμπειρους του Sensible Soccer είναι ιδιαίτερα χαμηλός, με αποτέλεσμα μετά από λίγο καιρό να έχει ενδιαφέρον μόνο το two-players' option. Ωστόσο, παρ' όλα τα ανωτέρω, το παιχνίδι είναι σίγουρα πολύ διασκεδαστικό και ευχάριστο κυρίως λόγω δύο options που διαθέτει. Οταν η πρώτη ενεργοποιείται, τότε ανά κάποιο τυχαίο χρονικό διάστημα συμβαίνουν διάφορα απρόοπτα όπως είσοδος φιλάθλου στον αγωνιστικό χώρο και κυνηγητό του από αστυνομικό, είσοδος σκύλων και διακοπή του αγώνα, εκφράσεις παικτών προς το διαιτητή μετά από κάποιο φάουλ και πολλά ακόμα. Πρόκειται για κωμικά στιγμιότυπα, τα οποία αν και προσδίδουν ευχάριστο τόνο στο παιχνίδι μετά από λίγο αρχίζουν να γίνονται κουραστικά και οι περισσότεροι -είναι μάλλον σίγουρο- θα θέσετε τη λειτουργία στο off (αν μη τι άλλο, είναι πολύ εκνευριστικό ενώ είσε τετ-α-τετ με τον τερματοφύλακα να διακόπτεται το παιχνίδι επειδή μπήκε μέσα ένας σκύλος). Η δεύτερη επιλογή υπάρχει μόνο στην έκδοση CD-ROM και μας επιτρέπει να δούμε σε video κάποια γκολ από πραγματικούς αγώνες (κυρίως του ισπανικού πρωταθλήματος) μόλις σημειωθεί γκολ μέσα στο παιχνίδι. Το Football Glory θα μπορούσε να ήταν το κορυφαίο στο είδος του, αλλά όταν έχει να ανταγωνιστεί ένα Sensible Soccer η σύγκριση είναι βέβαιο ότι το κάνει να μειονεκτεί. Παρ' όλα αυτά, διαθέτει πολλά θετικά στοιχεία, είναι σίγουρα πολύ διασκεδαστικό και μόνο το γεγονός ότι αντιγράφει εν μέρει το Sensible Soccer είναι αρκετό για να σημειώνει σημαντική επιτυχία.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το Momentum, Στουρνάρη 47.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ακόμα football game πολύ διασκεδαστικό και με αρκετά καλό gameplay.

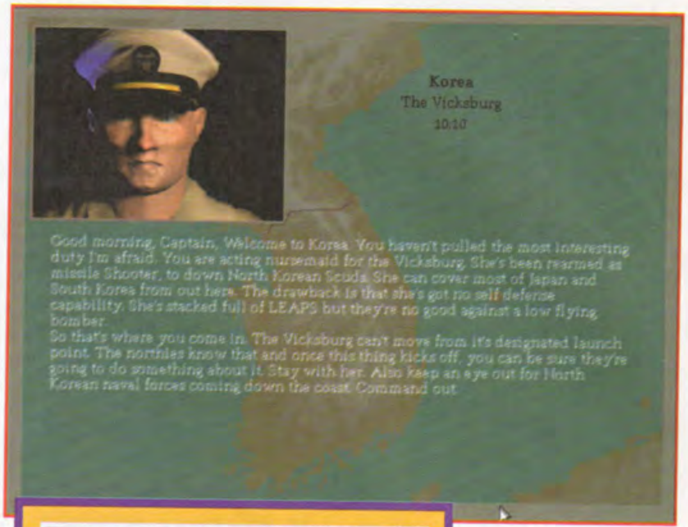
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	89
ΑΝΤΟΧΗ	85

86%



USS TICONDEROGA

CPU:	486
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	Ολες οι κάρτες ήχου
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1



Οι κάτοχοι CD-ROM drives, που αρέσκονται στα strategy-simulations με νατοϊκές επιχειρήσεις, έχουν βρει τον τελευταίο καιρό αρκετά παιχνίδια αυτής της κατηγορίας, αν και κυκλοφόρησαν περιορισμένα στην Ελλάδα (Jutland, Aegis, Harpoon 1 και 2). Τώρα έχουν μία ακόμη επιλογή, μια και πρόσφατα κυκλοφόρησε το USS Ticonderoga. Το Ticonderoga είναι ένα σύγχρονο πολεμικό πλοίο γνωστό κυρίως για την ταχύτητά του και τη δυνατότητα να αντιμετωπίζει οποιονδήποτε εχθρό σε οποιοδήποτε σημείο της γης. Τρία από αυτά τα σημεία είναι τα theatres που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι: North Atlantic (οι "κόκκινοι" επιστρέφουν), The Persian Gulf (οι Αραβες πιστεύουν ότι το πετρέλαιο ανήκει μόνο σε αυτούς) και Sea of Japan (οι Βορειοκορεάτες αποκτούν πυρηνικά όπλα). Κάθε campaign περιλαμβάνει εννέα σενάρια, τα οποία περιγράφονται αναλυτικά στο manual του παιχνιδιού. Οι αρχάριοι, προκειμένου να κατανοήσουν το παιχνίδι, θα πρέπει να ξεκινήσουν από το πρώτο theatre που είναι ιδιαίτερα εύκολο και λειτουργεί και ως εκπαιδευτικό.





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Δίνοντας ναυτικές μάχες σε όλες τις θάλασσες της γης.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	83
ΑΝΤΟΧΗ	78

82%

Ολη η δράση εκτιλίσσεται μέσα στο πλοίο όπου υπάρχουν πάρα πολλά μέρη στα οποία μπορούμε να κινηθούμε είτε "περπατώντας" είτε επιλέγοντας το αντίστοιχο πλήκτρο στο κάτω μέρος κάθε οθόνης. Μάλιστα, τις περισσότερες ώρες θα περάσουμε στο control room, τη γέφυρα, τους χάρτες και τα ραντάρ, καθώς το πλοίο είναι τόσο σύγχρονο, ώστε αρκούν μερικά κλικ με το ποντίκι στο στίγμα που δίνουν τα εχθρικά πλοία ή σκάφη πάνω στο χάρτη για να τα καταρρίψουμε. Βέβαια, αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι υστερεί λίγο στο θέμα της αίσθησης, καθώς δεν απομένουν πολλά πράγματα να κάνουμε εμείς (πρόκειται για κάτι που συμβαίνει σε όλα τα σύγχρονα πολεμικά όπλα).

Αυτό, λοιπόν, που κρίνει κατά πολύ την έκβαση του παιχνιδιού είναι η σωστή επιλογή όπλων την κατάλληλη στιγμή. Το USS Ticonderoga περιέχει τέτοιο επίπεδο λεπτομέρειας αλλά και προσομοίωσης των πραγματικών συνθηκών που σίγουρα είναι simulation παρά παιχνίδι. Διαθέτει πολύ καλά γραφικά και πάρα πολλές cut-through scenes, οι οποίες σίγουρα προσφέρουν καλύτερη αίσθηση στο παιχνίδι αν και το gameplay παραμένει στα ίδια μέτρια επίπεδα. Ο συνδυασμός, λοιπόν, των υψηλής ανάλυσης γραφικών και του πιστού simulation θα κεντρίσει το ενδιαφέρον των φανατικών της σύγχρονης υψηλής τεχνολογίας στους υπολογιστές ή τα πολεμικά σενάρια, αλλά όχι των gamers που έχουν παίξει τα γνωστά Great Naval Battles και Harpoon.

του Αργύρη Γιαγιά

COMPULINK

ΑΛΛΑΓΕΣ/ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ ΓΡΑΜΜΩΝ

Μερικές μικρές αλλαγές έγιναν αυτόν το μήνα στις ήδη υπάρχουσες γραμμές του κόμβου Zeus. Συγκεκριμένα, οι γραμμές στα 28.800bps που δεν ανήκουν σε συνοπτικές (δηλαδή καλούνται μία-μία ξεχωριστά) διαμορφώθηκαν ως εξής:

28.800bps: 9213340 έως και 45, 9213349.

Παράλληλα, οι βοηθητικές γραμμές στα 2.400bps (ώρες λειτουργίας 8 μ.μ. έως 8 π.μ.) έχουν ως εξής:

2.400bps: 9228447, 9229128, 9227606, 9229068, 9229733, 9227447.

Αναμένεται σύντομα η προσθήκη και άλλων νέων γραμμών στις υψηλές ταχύτητες, ώστε να ικανοποιηθούν οι ανάγκες των

Η ComuLink είναι ένας ζωντανός οργανισμός που αναπτύσσεται συνεχώς και με ολοένα αυξανόμενους ρυθμούς. Σύντομα, οι εξελίξεις θα είναο πάρα πολλές. Ευκαιρία να μας δώσει ο κύριος Αρχισυντάκτης ακόμη μία σελίδα.

Από τον Θεόδωρο Δεβελέγκα

User-ID: corporal
Password: clink

W-E-L-C-O-M-E to CompuLink NEWS



συνδρομητών που πολλαπλασιάζονται με ταχείς ρυθμούς. Ευτυχώς, ο ΟΤΕ καταδεικνύει με τη σειρά του ότι μπορεί να ανταποκρίνεται με μεγαλύτερη ταχύτητα στις... πιέσεις μας για γραμμές!

ΝΕΟΙ ΚΟΜΒΟΙ

Μετά την έναρξη της λειτουργίας του κόμβου macedon στην πόλη της Θεσσαλονίκης και σε διάστημα μικρότερο του ενός χρόνου, η CompuLink επεκτείνει δυναμικά τις δραστηριότητές της και σε άλλες πόλεις της Ελλάδας. Ο κόμβος Πατρών είναι γεγονός! Η γνωστή εταιρία Achaia Data ανέλαβε την εκπροσώπηση της CompuLink στην Πάτρα και ο εξοπλισμός εγκαθίσταται. Ηδη, ο κόμβος αναμένεται να ξεκινήσει την επίσημη λειτουργία του κατά τη διάρκεια του Ιουνίου. Εκτός των πολλών νέων συνδρομητών τόσο από την ευρύτερη περιοχή των Πατρών και την Πελοπόννησο όσο και από τα νησιά του Ιονίου, ο κόμβος Πατρών αναμένεται να εξυπηρετήσει και ένα μεγάλο αριθμό χρηστών από αυτές τις περιοχές, οι οποίοι για την ώρα ανήκουν στον κόμβο των Αθηνών. Επίσης, μέσα στο καλοκαίρι, η CompuLink κάνει ένα ακόμη σπουδαίο βήμα προς την πληρέστερη κάλυψη της Ελλάδας με τη δημιουργία κόμβου στο Ηράκλειο της Κρήτης! Η Ελλάδα, λοιπόν, δικτυώνεται με ταχείς ρυθμούς!



CYBERIA '95

Ορισμένα συμπληρωματικά στοιχεία για την έκθεση, την οποία παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Η πρώτη, λοιπόν, ελληνική εκδήλωση για τον Κυβερνοχώρο είχε εκπληκτική επιτυχία. Περισσότεροι από 2.500 επισκέπτες παρευρέθησαν στην εκδήλωση, γνώρισαν το Internet μέσα από demo computers που υπήρχαν ειδικά γι' αυτό το σκοπό, παρακολούθησαν τις διάφορες ομιλίες και εκδηλώσεις και, γενικότερα, πήραν μία ζωντανή γεύση του cyberspace.

Μεταξύ των επωνύμων που επισκέφτηκαν την έκθεση ήταν και ο γνωστός κωμικός Χάρρυ Κλυνν, ο οποίος και "άδραξε τη μέρα" εγγραφόμενος συνδρομητής!

Ας σημειωθεί, τέλος, πως star της εκδήλωσης ήταν ένας Indigo Graphic Workstation της Silicon Graphics, μέσω του οποίου έγινε η πρώτη στην Ελλάδα παρουσίαση του τρισδιάστατου World Wide Web! Εκδηλώσεις τέτοιου τύπου έλειπαν από τη χώρα μας και η CompuLink, για ακόμη μία φορά, έθεσε τα θεμέλια της σωστής ανάπτυξης του μέλλοντος.

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Οι διασκέψεις της CompuLink αποτελούν αναπόσπαστο και ζωντανό κομμάτι της virtual κοινωνίας των χρηστών της. Μέσα σε αυτές, οι χρήστες του συστήματος ανταλλάσσουν πληροφορίες, θέσεις και γνώμες για μία σειρά από θέμα-

τα που ξεκινούν από την αναψυχή μέχρι τα δικαιώματα του καταναλωτή.

Ας δούμε μερικές νέες ενδιαφέρουσες διασκέψεις και τον τρόπο παρουσίασής τους από τους ίδιους τους συντονιστές τους.

Cyber-art (zeus)
Συντονιστής: rt8@zeus

Γεια σας. Εδώ θα βρίσκεται από σήμερα και στο εξής μία διάσκεψη για χρήστες που τους απασχολεί - πολύ ή λίγο - το θέμα της τέχνης στον κυβερνοχώρο... Πρέπει αρχικά να ξεκαθαρίσω ότι με τον όρο "κυβερνοχώρος" δεν αντιμετωπίζουμε μόνο το δίκτυο αλλά αυτόν το χώρο των απείρων διαστάσεων -μια εκ των οποίων και το net- αλλά και την όλη κοσμοθεωρία που προωθούν οι αρχι-guru του χώρου (Timothy Leary κ.λπ.).

Εκπαίδευση (zeus)
Συντονιστής: eco@zeus

Η διάσκεψη αυτή δημιουργήθηκε για να μας δοθεί η δυνατότητα να συζητήσουμε και να ενημερωθούμε σχετικά με το τεράστιο θέμα της εκπαίδευσης στη χώρα μας. Θα είναι ένας χώρος διαλόγου και ανταλλαγής απόψεων για θέματα που αφορούν στο σύνολο της εκπαίδευσης και όχι σε μία συγκεκριμένη βαθμίδα της (για τις βαθμίδες θα υπάρχουν ξεχωριστά topics). Ενας χώρος όπου εκπαιδευτικοί, εκπαιδευόμενοι και γονείς μαθητών θα μπορέσουμε να καταγράψουμε (από τη δική του οπτική γωνία ο καθένας) τόσο τα προβλήματα και τις δυσλειτουργίες όσο και τις δυνατότητες και τη δυναμική του φαινομένου που λέγεται παιδεία.

Free-smoke (zeus)
Συντονιστής: sanders@zeus

Την απόφαση για τη δημιουργία αυτής της διάσκεψης πήρα την επομένη της ημέρας κατά του καπνίσματος ως απάντηση στην επίθεση που δέχονται οι απανταχού διωκόμενοι για μια ατομική τους επιλογή συνάνθρωποί μας, ειδικά σε χώρες όπως οι ΗΠΑ.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Ως καπνιστής ΣΕΒΟΜΑΙ απόλυτα το δικαίωμα των μη καπνιστών στον καθαρό - ο Θεός να τον κάνει- αέρα. Προτού αρχίσουν κάποιοι τις επιθέσεις, καλό είναι να το έχουν υπόψη τους!!!

ΠΡΟΣΟΧΗ: Δεν θεωρώ το κάπνισμα "μαγκιά" (αυτό πάει στους πιο μικρούς φίλους), αντίθετα πιστεύω ότι είναι καλύτερο για κάποιον αν ΔΕΝ αρχίσει!

Frozen_Water (macedon)
Συντονιστής: rainking@macedon

Γεια σας, Users. Αυτή η διάσκεψη αφορά σε όλους όσοι ασχολούνται με ski, snowboard, snowmobile, ορειβασία κ.ά., χωρίς όμως να είναι απαραίτητο να είναι "φοβερός" κάποιος σε ένα από αυτά για να γίνει μέλος. Ο καθένας είναι ευπρόσδεκτος. Εδώ θα μπορείτε να θέτετε τυχόν απορίες σας ή ακόμα να ενημερώνεστε για σχετικά θέματα.

ΚΑΙ ΝΑ ΘΥΜΑΣΤΕ: Snow is only frozen water.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΔΙΗΓΗΜΑΤΟΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Εδώ και περίπου ένα μήνα διεξάγεται στη διάσκεψη sci-fi στον κόμβο macedon ένας πολύ ενδιαφέρων διαγωνισμός συγγραφής διηγήματος. Τα διηγήματα καλύπτουν τον ευρύτερο χώρο της "fiction", δηλαδή όχι μόνο την επιστημονική φαντασία.

Δεκατέσσερα διηγήματα από δώδεκα συγγραφείς αναμένουν την ψήφο σας και σας υπόσχονται αρκετές ευχάριστες ώρες. Μία πολύ αξιέπαινη ενέργεια του φίλου από τη Θεσσαλονίκη Σταύρου Εφραιμίδη (arutha@macedon), που ως συντονιστής της διάσκεψης αναμένει τη δική σας άποψη για θέματα βιβλίου και ταινίας φαντασίας.

Θα βραβευτούν οι τρεις επικρατέστερες ιστορίες από τον ίδιο το συντονιστή αλλά και από την CompuLink με extra ώρες και δημοσίευση των ιστοριών στα περιοδικά της εταιρίας. Θα σας κρατήσουμε ενήμερους για την έκβαση του διαγωνισμού και το όφελος που αποκομίσαμε όλοι από αυτόν!

Αυτά προς το παρόν, φίλες και φίλοι. Εύχομαι να αποκτήσετε το μαύρισμα των ονείρων σας (προσοχή, αντηλιακά με δείκτη προστασίας 26!) και να περάσετε ένα υπέροχο καλοκαιράκι!

SURFS UP!!

telnet: connection closed ■

ΑΛΛΑΓΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗΣ

Η ηλεκτρονική διεύθυνση της CompuLink, και κατ' επέκταση και αυτή των συνδρομητών της, άλλαξε! Η virtual αυτή μετακόμιση έγινε με σκοπό να διευκολύνει την απομνημόνευση, την εμφάνιση της e-mail address σε επιστολόχαρτα, κάρτες κ.λπ., κατά τα αμερικανικά πρότυπα που θέλουν μία πιο "compact" διεύθυνση. Ετσι, από την e-mail address σας στο Internet αρκεί να αφαιρέσετε τις λέξεις "athena" και "forthnet". Για παράδειγμα, ο χρήστης baldrick@athena.compulink.forthnet.gr "μετακομίζει" στη διεύθυνση baldrick@compulink.gr. Με όμοιο τρόπο, έχουμε τις παρακάτω αλλαγές:

Zeus: από zeus.compulink.forthnet.gr μετονομάζεται σε
zeus.compulink.gr
Macedon: από macedon.compulink.forthnet.gr γίνεται
macedon.compulink.gr
News: από news.compulink.forthnet.gr γίνεται
news.compulink.gr
WWW: από www.compulink.forthnet.gr μετονομάζεται σε
www.compulink.gr

Οι χρήστες, όπως είπαμε, αρκεί να αφαιρέσουν τις λέξεις athena και forthnet προκειμένου να βρουν τη νέα ηλεκτρονική τους διεύθυνση. Ομως, στα προγράμματα διαχείρισης mail κάτω από Windows -όπως είναι το Eudora και το Pegasus- η δήλωση της διεύθυνσης του χρήστη πρέπει να γίνει αφαιρώντας ΜΟΝΟ τη λέξη forthnet και ΟΧΙ το athena.

Αξίζει να σημειωθεί ότι για ένα αρκετά μεγάλο διάστημα -περίπου τεσσάρων με έξι μηνών- η παλαιά διεύθυνση θα συνεχίσει να ισχύει παράλληλα με τη νέα και αυτό προκειμένου να ολοκληρώσουν οι συνδρομητές της CompuLink τις απαραίτητες ενέργειες για την ενημέρωση φίλων, συνεργατών, πελατών κ.λπ. για την αλλαγή της διεύθυνσής τους. Επίσης, πολλοί είναι γραμμένοι σε mailing lists, όπου είναι απαραίτητη η διαδικασία διακοπής της συνδρομής (αποστολή ενός mail που περιέχει τη λέξη unsubscribe) και επανενεργοποίησής της με τη νέα διεύθυνση.

Τέλος, ας μην ξεχνάμε ότι το ίδιο πρέπει να πράξουν και όσοι χρησιμοποιούν anonymous remailers, όπως εκείνον του anon.penet.fi.

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Αυτόν το μήνα κάτι διαφορετικό. Εφτασε στα χέρια μας άφθονο φωτογραφικό υλικό από την τελευταία CES στην Αμερική. Ευκαιρία λοιπόν για μια πρωτότυπη, για τα δικά μας δεδομένα, παρουσίαση. Αφήσαμε εκτός διάφορα παιχνίδια, όπως το FULL THROTTLE, που πρέπει να έχουν κυκλοφορήσει όταν εσείς θα διαβάζετε τη στήλη αυτή.

Είμαι υποχρεωμένος να κάνω μια διόρθωση και ταυτόχρονα να σας ζητήσω, προκαταβολικά, συγγνώμη. Το LOADSTAR της Rocked Science τελικά δεν είναι adventure. Για τη λαθεμένη αυτή πληροφορία ευθύνομαι κυρίως εγώ. Οταν έγραψα γι' αυτό, είχα δει ένα demo του που είχε το εκπληκτικό video sequences της εισαγωγής του. Διαβάζοντας δε ότι ο περιβόητος Moriarty (γνωστός από το LOOM και όχι μόνο) είναι υπεύθυνος της παραγωγής του, κατέληξα αβίαστα στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για ένα interactive movie-adventure. Απ' ό,τι τελικά αποδείχτηκε, το εν λόγω παιχνίδι είναι ένα καθαρόαιμο shoot'em up που χρησιμοποιεί full motion video και καταλαμβάνει 3 CDs!!!

Ζητώ συγγνώμη και από την κ. Μαρία Μάσσιου, υπεύθυνη δημοσίων σχέσεων(:) της BMG, της εταιρίας που αντιπροσωπεύει την Rocket Science, γιατί μας έδωσε πραγματικά πολύτιμο υλικό. Ομως το υλικό αυτό δεν είναι δυνατόν να το παρουσιάσω εγώ και έτσι το παρέδωσα στους συντάκτες του περιοδικού που ασχολούνται με τα arcade games.

THE DAEDALUS ENCOUNTER
της Virgin

Ενα science-fiction action adventure. Δεν ξέρω αν υπερτερεί το action ή το adventure στοιχείο. Αυτό που ξέρω είναι ότι πρωταγωνιστεί η πανέμορφη Tia Carrere. Πρώτο στην παρουσίασή μας, έτσι για να τιμήσουμε την ομορφιά της. Οπωσδήποτε χρειάζομαι ένα κατ' επείγον ραντεβού μαζί της.... Λέγεται ότι θα είναι σε 3 CDs και τη μουσική έχει γράψει ο γνωστός (ροκάς;) Ronnie Montrose.





THE 11th HOUR
της Virgin

Επιτέλους, η συνέχεια του μυθικού πια SEVENTH GUEST από την Trylobyte. Περιέχει 68 λεπτά video, το οποίο αποδίδει 30 frames/sec σε ένα 486. Πρωτοτυπεί(;) περιέχοντας τρία διαφορετικά φινάλε, ανάλογα με το πώς έχεις λύσει τους 42 γρίφους του παιχνιδιού. Καλά-καλά, ξέρω πως δεν είναι adventure, αλλά και τι μ' αυτό!!
PUZZLE SOLVING GAME και διανοητική έκρηξη (!!!)
Βασισμένο σε ένα πρωτότυπο σενάριο του Castello. Χειρίζεσαι έναν ρεπόρτερ που εξερευνά την εξαφάνιση ενός παραγωγού. Θα είναι σε 2 CDs.





GABRIEL KNIGHT II: A BEAST WITHIN
της Sierra

Η Jane Jensen ήδη έχει τελειώσει το σενάριο που είναι χωρισμένο σε επτά κεφάλαια. Ηρωες ξανά οι γνωστοί μας Gabriel και η αγαπημένη του Grase. Η δράση εκτυλίσσεται στη Γερμανία. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί photo-realistic γραφικά και digitized ηθοποιούς-χαρακτήρες. Η μουσική του είναι κάτι παραπάνω από εκπληκτική, τουλάχιστον στα κομμάτια που άκουσα. Αναζητώντας τις οικογενειακές σου ρίζες, θα βρεθείς αντιμέτωπος με voodoo, λυκανθρώπους...





PHANTASMAGORIA
της Sierra

Η πολυδιαφημισμένη υπερπαραγωγή των 7 CDs. Ναι, σωστά διαβάσατε, 7 CDs. Τιμή άγνωστη και αναμενόμενη με αγωνία. Η Roberta Williams ξαναγυρνά στις ρίζες της με ένα καθαρόαιμο horror-adventure. Ενα ευτυχισμένο αντρόγυνο αγοράζει το σπίτι των ονείρων του. Και ο τρόμος αρχίζει. Γράφτηκε μια πρωτότυπη όπερα (!!!), προσλήφθηκε ο σκηνοθέτης Peter Maris και τουλάχιστον τα γραφικά του, όσα έχω δει, είναι το κάτι άλλο. Ο αναμενόμενος με αγωνία τίτλος της χρονιάς.





PC ADVENTURES UPDATE

SPACE QUEST 6: THE SPINAL FRONTIER
της Sierra



Ο Roger Wilco ξανακτυπά. Μπορεί μερικοί να έχετε κουραστεί από τις σειρές χωρίς τέλος (1, 2, 3... 85... 99!!! κ.λπ.), αλλά αυτό το επεισόδιο είναι το πιο σατιρικό απ' όλα. Καυτηριάζει ό,τι βρει μπροστά του, φόρους (της εποχής μας στη χώρα μας), τα Mortal Kombat, Wing Commander 3 και άλλα πολλά. Τι σκαρφίστηκαν αυτή τη φορά οι δημιουργοί του; Εσύ, ο πιο διάσημος σκουπιδιάρης του διαστήματος, παγιδεύεσαι μέσα σε ένα ανθρώπινο σώμα, στις φλέβες του!!! Μόνο σε CD-ROM και κάτω από Windows (απ' ό,τι λένε).



INDIANA JONES AND HIS DESKTOP ADVENTURES
της LucasArts

Η LucasArts ανακάλυψε ότι "το μικρό μπορεί να είναι ωραίο επίσης", παραφράζοντας το φεμινιστικό σύνθημα της δεκαετίας του '70(!). Χειρίζεσαι τα Windows και θέλεις λίγη χαλάρωση; Το Desktop Adventures περιέχει 15 μικρά adventures, το καθένα εκ των οποίων "διαρκεί" περίπου 1 ώρα για ένα μέσο χρήστη. Στην αρχή κάθε παιχνιδιού ο Indy πρέπει να βρίσκει τον Marcus, ο οποίος του εξηγεί τι συμβαίνει και του δίνει και ένα αντικείμενο απαραίτητο για τη συνέχεια. Το θέλω οπωσδήποτε...





FRANKESTEIN: THROUGH THE EYE OF THE MONSTER
της Interplay



Το 1816, ο Shelley και ο Polidori επισκέφθηκαν τον Λόρδο Βύρωνα (τον γνωστό μας). Μετά από μία εβδομάδα πνευματικής επικοινωνίας γεννήθηκαν τα The Vampire του Polidory και Frankestein, or the Modern Prometheus του Mary Shelley(!!!). Με αναφορές στην ελληνική μυθολογία και στους Προμηθέα και Επιμηθέα, ένα πρωτότυπο horror-adventure όπου εσύ χειρίζεσαι το τέρας, δηλαδή τον Frankestein. Πολλαπλά φινάλε, rendered γραφικά και full motion video σας περιμένουν.



STONEKEEP
της Interplay





Το πολυαναμενόμενο παιχνίδι των τελευταίων 2 1/2 χρόνων(!!!). Οπημερίς το ανάγγελναν, το βράδυ το 'παιρναν πίσω, ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων. Ποτέ μην πεις ποτέ. Ισως το πιο πολυδιαφημισμένο RPG το οποίο αρχικά είχε σχεδιαστεί για να λειτουργεί με ένα mouse που κινείται στο χώρο, στον αέρα δηλαδή ή όχι πάνω σε ένα γραφείο!! Rendered γραφικά, 13 επίπεδα για να εξερευνήσεις, εκπληκτική - απ' ό,τι λένε- δράση. Μέσα στο καλοκαίρι; Ποιος ξέρει.

RAVENLOFT 2: STONE PROPHET
της SSI



Από τη στιγμή που το Ravenloft 1 έγινε πολύ μεγάλη εμπορική επιτυχία (δυστυχώς, αυτό τα καθορίζει όλα, τουλάχιστον προς το παρόν), ένα δεύτερο ήταν ό,τι πιο φυσικό. Εχει ένα από τα καλύτερα σενάρια που έχουν γραφτεί για RPGs. Στην Αίγυπτο, στον κόσμο των νεκρών, πρέπει να ξεφύγεις από τον καταραμένο κόσμο του Har' Akir, προτού η πανάρχαια μούμια Anhktepot ξυπνήσει. Νέα τέρατα, δεκάδες γρίφοι και νέες τακτικές μάχης σάς περιμένουν.



DARK SEED 2
της Cyberdreams



Η πιο άτυχη εταιρία των τελευταίων χρόνων. Εκεί που έφτασε στην κορυφή (το DARK SEED 1 είναι το πρώτο adventure σε 640x480 ανάλυση σε DOS) ένας ιός τής κατέστρεψε τα πάντα. Απίστευτο και όμως αληθινό!! Τελικά κατόρθωσε να συνέλθει, ξανασχεδιάζοντας όλη τη δουλειά της, αφού βρήκε τα κατάλληλα κεφάλαια. Στο DARK SEED 2 σαν Mike Dawson γυρνάς σπίτι σου για να συνέλθεις από τον νευρικό κλονισμό που υπέστης. Γρήγορα θα κατηγορηθείς για μια σειρά φόνων. Ο περιβόητος Gigger είναι πάλι εδώ.



I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
της Cyberdreams

Θέλεις μια σίγουρη επιτυχία; Προσλαμβάνεις τον Harlam Ellison, τον πασίγνωστο αυτόν συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας, και αγοράζεις τα δικαιώματα μιας νουβέλας του. Σε έναν post-apocalyptic κόσμο πρέπει να αντιμετωπίσεις έναν υπερ-υπολογιστή που κατέστρεψε σχεδόν όλη την ανθρωπότητα. Χειρίζεσαι μια 5μελή ομάδα, κάθε μέλος της οποίας έχει τους δικούς του "δαίμονες-φόβους" που πρέπει να αντιμετωπίσει. Το πρώτο παιχνίδι που εισάγει στοιχεία όπως τα courage, friendship, insanity, self-sacrifice σε gameplay.





HUNTERS OF RALK
της Cyberdreams

Το πρώτο RPG της εταιρίας. "Τρέχοντας" κάτω από Windows, όπως και οι άλλοι τίτλοι της εταιρίας (έτσι τουλάχιστον μας λέει η ίδια), χειρίζεσαι έναν spirit warrior, ο οποίος σε έναν απόμακρο πλανήτη προσπαθεί να εντοπίσει μια χαμένη πολιτεία. Δημιουργός του ο δημιουργός των Advanced Dungeons & Dragons κανόνων, ο περιβόητος Gary Gyrax. Οι μάχες γίνονται σε έναν first-person 3-D real time κόσμο. Και φυσικά digitized speech και animation. Φαίνεται εκπληκτικό.

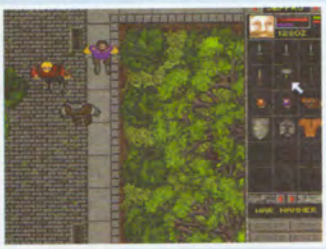




NORTHLANDS
της QQP

Η εταιρία ισχυρίζεται ότι είναι το πιο ρεαλιστικό RPG από καταβολής κόσμου. Εχει φτιάξει ένα ιδιόμορφο system engine, στο οποίο πλησιάζοντας σε μια πόρτα βλέπεις τη μια "μεριά" του τοίχου και περνώντας την βλέπεις την άλλη "μεριάόψη"! Ξεκινώντας έχεις ελάχιστα στοιχεία για το τι συμβαίνει. Ετσι πρέπει να ανακαλύψεις μόνος σου ποιος είναι ο "devil" και πώς να τον αντιμετωπίσεις.





HARVESTER
της Merit

Αλλο ένα horror-adventure που το περιμένουμε ένα χρόνο τώρα και ακόμη δεν ξέρουμε πότε θα το δούμε. Μια μέρα ξυπνάς και δεν θυμάσαι καθόλου ούτε ποιος είσαι ούτε από πού "προέρχεσαι". Στο πρώτο μέρος του παιχνιδιού τριγυρνάς στο Harvest, συγκεντρώνοντας πληροφορίες για το τι πραγματικά συμβαίνει. Στο δεύτερο μέρος μεταφέρεσαι στο Hall of the Order of the Harvest Moons και ο Θεός μαζί σου!!! Εκπληκτικά γραφικά, digitized χαρακτήρες, πολύ καλό animation και – τι άλλο; – ποταμοί αίματος!!! Για τους αιμοδιψείς του είδους.





THE JOURNEYMAN PROJECT 2: BURIED IN TIME
της Sanctuary Woods

Σχεδόν έτοιμη είναι η συνέχεια του περιβόντου Journeyman Project, του οποίου το slow-speed οδήγησε την εταιρία να κυκλοφορήσει μια Turbo έκδοση με την οποία έγινε χαμός, μια και "έκογε" τις καλύτερες σκηνές του adventure. Στο δεύτερο τα προβλήματα έχουν διορθωθεί και σε αυτό χειρίζεσαι έναν ιδιόμορφο αστυνομικό που ταξιδεύει στο χωροχρόνο, σε διάφορα μέρη προσπαθώντας να διορθώσει διάφορες "ανωμαλίες". Περιέχει εκπληκτικά rendered γραφικά και φυσικά full motion video.





THE RIDDLE OF MASTER LU
της Sanctuary Woods

Είσαι ο Robert Ripley του "Riple's Believe it or Not!". Το παιχνίδι στηρίζεται στη νέα system engine που σχεδίασαν οι προγραμματιστές του Rex Nebular της Microprose οι οποίοι, αφού έφυγαν από αυτήν, πήγαν στην Sanctuary Woods. Με SVGA γραφικά ήταν από τις αποκαλύψεις της CES. Σαν Ripley αναζητάς ένα talisman, το οποίο με τίποτα δεν πρέπει να πέσει σε λάθος χέρια, λόγω των μαγικών του ιδιοτήτων. Και φυσικά πρέπει να μαζέψεις όλα "αυτά" που θα σε βοηθήσουν να κρατήσεις το περιβόητο μουσείο του ανοικτό.





THE ORION CONSPIRACY
της Domark

Ενα futuristic adventure με ένα murder/mystery σενάριο. Χειρίζεσαι ένα χαρακτήρα στο ερευνητικό κέντρο Cerberus, όπου τελευταία συμβαίνουν μια σειρά ατυχημάτων. Σε ένα από αυτά πεθαίνει και ο γιος σου. Καθώς εξερευνάς το θάνατό του, ανακαλύπτεις διάφορα μυστικά





γύρω από τη ζωή του (και ένα πολύ "σκοτεινό" ανάμεσα σε αυτά), καθώς και κάποιον Oliver Stone που φαίνεται να είναι στο επίκεντρο της υπόθεσης. Hand-painted SVGA γραφικά και, φυσικά, μόνο σε CD λόγω του full speech.

CORDS OF MIDNIGHT
της Domark





Το φάντασμα του Spectrum 2x80 είναι εδώ! Μια σειρά τίτλων του έχουν αρχίσει να μεταφέρονται στα PCs. Χειρίζεσαι τον Πρίγκιπα Morkin στην προσπάθειά του να ελευθερώσει τον πατέρα του Luxor από τις φυλακές της Black Citadel του φοβερού Boroth the Wolfhart. Το παιχνίδι συνεχίζει από εκεί όπου σταματούσε το πρωτότυπο στον Spectrum. Η πραγματικά εκπληκτική δουλειά του Mike Singleton σε όλο το μεγαλείο της. Ενα από τα καλύτερα strategy/rpg, στο οποίο χειρίζεσαι 24 χαρακτήρες!!

PRISONER OF ICE
της Infogrames

Η συνέχεια του εκπληκτικού Shadow of the Comet. Βασισμένο και αυτό στη μυθολογία των CALL OF CTHULU, έχει δανειστεί πάρα πολλά στοιχεία από το "The Mountain of Madness" του μοναδικού H.P. Lovecraft. Χειρίζεσαι τον Ryan, έναν Αμερικανό πράκτορα που πρέπει να σταματήσει το διαβολικό, που αυτή τη φορά προέρχεται από έρευνες των Ναζί! Με φόντο την Ανταρκτική, το Τιχουανάκο, τα Φόλκλαντ και ένα χωριό στη "Νέα Αγγλία" θεωρείται το πιο σημαντικό horror adventure του 1995.





MISSION CRITICAL
της Legend

Το πρώτο adventure της Legend που χρησιμοποιεί "τεχνολογία αιχμής". Περιέχει 640x480 3-D scrolling γραφικά, full motion video, digitized ηθοποιούς και SVGA space combat sequences!! Μετά από μία φοβερή μάχη στα βάθη του σύμπαντος είσαι ο μόνος επιζών πάνω στο σκάφος USS Lexington. Σκοπός σου είναι να επιδιορθώσεις το πλοίο, ώστε να μπορέσεις να συνεχίσεις και να φέρεις εις πέρας την αποστολή σου. 68 έτη φωτός μακριά από τη Γη, οι εξωγήινοι είναι εκεί και σε περιμένουν.





VORTEX: THE QUANTUM GATE II
της Hyperbole Studios

Το Quantum Gate της Media Vision ήταν από τα καλύτερα δείγματα των "Interactive Movie" παραγωγών. Το δεύτερο της σειράς σχεδιάστηκε με ένα διαφορετικό interface, πολύ πιο "adventure-ιστικό". Τα γραφικά είναι 640x480x256 χρώματα. Το Vortex θεωρείται μια κλασική "movie" παραγωγή και καταλαμβάνει 3 CDs. Χειρίζεσαι τον Drew Griffin, μέλος του U.N.A. (United Nations Army) και το παιχνίδι ξεκινά από εκεί περίπου όπου σταμάτησε το πρώτο. Πρέπει να βρεις τι σου συμβαίνει και ποια είναι η αλήθεια ανάμεσα στα διάφορα flashbacks που ζεις.





STAR TREK - THE NEXT GENERATION - A FINAL UNITY
της Spectrum Holobyte

At last!! Por-fin!! Επιτέλους!! Μετά από τρία χρόνια εξαγγελιών και αναμονής κυκλοφορεί αυτό που φαίνεται ότι είχε χαθεί στα τρίσβαθα του διαστήματος. Το Final Unity, το adventure που σχεδιαζόταν πριν και από το Star Trek, the 25th Anniversary. Ολοι οι χαρακτήρες της ομώνυμης τηλεοπτικής σειράς είναι εδώ, με τις φωνές τους φυσικά. SVGA γραφικά, 640x480 digitized video sequences. Διοίκησε το περίφημο Starship Enterprise, διαλέγοντας για κάθε αποστολή σου την κατάλληλη ομάδα. Οι Romulans είναι εκεί και σε περιμένουν!!!





Αυτή τη φορά συνεχίζουμε με κάτι διαφορετικό: δύο λύσεις από adventures. Καιρός ήταν, θα μου πείτε. Το ξέρω, αλλά δεν περνάνε όλα από το χέρι μου, ό,τι κι αν νομίζετε εσείς. Το Last Half of Darkness περιλαμβανόταν στη δισκέτα του PC Master No 57 και τη λύση του ζητούν συνεχώς αναγνώστες. Το άλλο, το Dracula Unleashed, το θεωρώ κορυφαίο στην κατηγορία του. Είναι ο ακριβής ορισμός του Interactive Movie και ίσως το μόνο αυθεντικό δείγμα του μέχρι τώρα.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Τα πολλά λόγια περιττεύουν, ο χώρος είναι λίγος και γι' αυτό περνάμε κατευθείαν στις λύσεις.

Η λύση του Dracula Unleashed

Ξεκινώντας, ας κάνουμε ορισμένες διευκρινίσεις. Επειτα από κάθε "δράση" κατάγραψε στο σημειωματάριό σου ό,τι έχει συμβεί. Στη λύση που ακολουθεί σημειώνονται αναλυτικά οι κινήσεις σου μόνο μέχρι να βγεις από το σπίτι της Annisette. Αυτό γίνεται για να αντιληφθεί άμεσα ο αναγνώστης τα βασικά στοιχεία του χειρισμού της περιπέτειας. Από εκεί και πέρα σημειώνονται μόνο τα μέρη που πρέπει να επισκεφθείς και το αντικείμενο που τυχόν χρειάζεται να κρατάς.



DAY 1: Ξεκινώντας, μετά την εισαγωγή κάνε κλικ πρώτα στο Diary (σημειωματάριο) και μετά στην πένα-στυλό για να σημειώσεις σε αυτό. Κάνε κλικ στην πόρτα για να βγεις έξω και κλικ στην άμαξα για να μπεις σε αυτήν. Κάνε κλικ στο Diary και διάλεξε τη διεύθυνση της 1. ANNISETTE (η δεύτερη κατά σειρά). Κάνε κλικ στο CONFIRM DESTINATION και μετά στην πόρτα-icon για να βγεις έξω από την άμαξα. (Ετσι κάνεις "SKIP" τη διαδρομή της άμαξας.) Φτάνοντας έξω από το σπίτι της Annisette κάνε κλικ στην πόρτα του σπιτιού για να μπεις μέσα σε αυτό. Αφού δεις το video, κάνε κλικ στο Diary για να καταγράψεις τα γεγονότα. Κάνε κλικ στην πόρτα-icon για να βγεις έξω από το σπίτι. Τώρα πήγαινε 2. TELEGRAPH (κρατώντας την Jano's Cal-ling Card). 3. NEWSTAND (κάνε κλικ σε μια εφημερίδα). 4. HOLMWOOD. 5. SAUCY JACK PUB. 6. BOOKSTORE. 7. HARKER'S HOME. 8. ASYLUM. 9. HADES. 10. HOLMWOOD (η ώρα να είναι 3:00 P.M. και μετά). 11. HARKER'S OFFICE (κρατώντας το Gift - πακέτο). 12. ANNISETTE (κρατώντας το Cross-necklace-σταυρό). 13. ASYLUM (η ώρα είναι 10:00 P.M. και μετά). 14. BOOKSTORE (η ώρα να είναι 12:00 A.M. και μετά). 15. SAUCY JACK PUB (μαθαίνεις για τους werewolves). 16. HOME. Φτάνοντας σπίτι σου κάνε κλικ στο 4ο από αριστερά icon (Father's Janos telegram). Κάνε κλικ πάνω στη λέξη "Father Janos 12/28" και μετά στο READ TELEGRAM. Κράτα σημειώσεις. Κάνε κλικ στο 5ο κατά σειρά icon όπως κοιτάς (SLEEP). Πέφτεις για ύπνο.



DAY 2: Ξεκινώντας κατάγραψε τον εφιάλτη σου. Τώρα πήγαινε κατά σειρά στα: 1. ANNISETTE. 2. ASYLUM (η ώρα πρέπει να είναι 9:00 A.M. και μετά). 3. TELEGRAPH (κρατώντας την Father Janos Calling Card). 4. Ξαναμπές στο TELEGRAPH (κρατώντας Van Helsing Card). 5. NEWSTAND. 6. HARKER'S HOME (κρατώντας το Rose - τριαντάφυλλο). 7. HARKER'S OFFICE (κρατώντας το Knife - μαχαίρι). 8. HOLMWOOD. 9. CLUB. 10. BOOKSTORE. 11. UNIVERSITY (κρατώντας το Cloth - άσπρο πανί). 12. UNIVERSITY (ξαναμπές κρατώντας το Gold Coin). 13. HARKER'S HOME. (Πριν από τις 10:00 P.M., οπότε και το σπίτι θα είναι κλειστό. Μαθαίνεις για τον πραγματικό τρόπο με τον οποίο πέθανε ο αδελφός σου.) 14. ANNISETTE (Βγαίνοντας δέχεσαι επίθεση από την Vampire Bloofer Lady). 15. HADES CLUB (κρατώντας το Letter που σου έδωσε η Julia). 16. BOOKSTORE (κρατώντας τα Keys - κλειδιά που πήρες από τον μεθυσμένο Devlin). 17 SAUCY JACK PUB. 18. HOME (διάβασε το τηλεγράφημα του Father Janos και μετά κοιμήσου).

DAY 3: Ξεκινώντας σημείωσε στο DIARY τα όνειρά σου. Τώρα πήγαινε κατά σειρά στα: 1. ANNISETTE. 2. NEWSTAND. 3. CEMETERY. 4. ASYLUM (κρατώντας το Black Jack - κλομπ). 5. HOLMWOOD. 6. SAUCY JACK PUB (κρατώντας το manuscript που πήρες από το βιβλιοπωλείο). 7. UNIVERSITY (κρατώντας το manuscript). 8. HOME (διάβασε το τηλεγράφημα για το cloth). 9. HADES CLUB (κρατώντας το cloth). 10. BOOKSTORE. 11. HARKER'S HOME. (Κρατώντας το manuscript. Φεύγοντας βλέπεις τη σκηνή με τον werewolf.) 12. ANNISETTE (Αποκοιμιέσαι στην καρέκλα. Η Juliet βρίσκεται νεκρή, ενώ η Annisette είναι βαριά πληγωμένη.)

DAY 4: Ξεκινώντας μετά το σπίτι της Annisette πήγαινε κατά σειρά: 1. HARKER'S OFFICE. 2. ASYLUM (βρίσκεις τα Stick και Mallet). 3. HARKER'S HOME (σου

δίνουν ένα cross). 4. NEWSTAND. 5. UNIVERSITY. 6. HADES CLUB. 7. SAUCY JACK PUB (παίρνεις ένα μήνυμα από τον Arthur). 8. CEMETERY (μετά τις 12:00 P.M., οπότε και γίνεται η κηδεία της Juliet). 9. ANNISETTE. 10. HOME (διάβασε τα τηλεγραφήματα των Briarcliff και Seward). 11. HADES CLUB (αντιλαμβάνεσαι το μυστικό δωμάτιο). 12. SAUCY JACK PUB (βρίσκεις ένα μαντίλι του Devlin). 13. HARKER'S OFFICE (κρατώντας το Dictaphone). 14. HARKER'S HOME. 15. CEMETERY (κρατώντας τα Stick και Mallet). 16. ANNISETTE. 17. ANNISETTE. (Η ώρα να είναι 19:00 P.M., έστω και λίγο αργότερα. Η πρώτη σου συνάντηση με τον Dracula.) 18. HARKER'S HOME. 19. ANNISETTE. 20. HOLMWOOD. 21. HADES CLUB (κρατώντας το Cross - σταυρό). Παρακολούθησε το εντυπωσιακό φινάλε.

Η λύση του The Last Half of Darkness

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βρεις τη νεκρή και να την επαναφέρεις στη ζωή!! Το παιχνίδι είναι γεμάτο bugs. Πρέπει να κάνετε SAVE συχνά. Πολλές φορές απαιτούνται πολλά κλικ σε κάποια εντολή για να λειτουργήσει σωστά!!! Τρέξτε το παιχνίδι στο πιο αργό Mode. Αρκετές φορές, ενώ η δράση έχει γίνει, το πρόγραμμα απαντά: "NOTHING HAPPENS"!!!

Αρχίζοντας: GO NW (Porch), OPEN DOOR, GO NORTH (Entrance Hall), GO WEST (Hallway), GO WEST (Room of War), GO WEST (Hallway), GO TOP NORTH (Hallway), OPEN DOOR (Βόρεια), GO NORTH (Garden), TAKE WATER CAN, OPERATE CAN ON FOUNTAIN (τον γεμίζεις), GO SOUTH (Hallway), OPEN DOOR (δεξιά), GO EAST (STUDY), EXAMINE BOOK (στο τραπέζι). [Εδώ μπορείς να κάνεις OPEN BOOKCASE Βόρεια, GO NORTH. Προς το παρόν, το μόνο που γίνεται είναι OPEN FILECABINET και πεθαίνεις.] Αφού διαβάσεις το βιβλίο, GO SOUTH (Hallway), GO SOUTH (Hallway), GO EAST (η μεσαία έξοδος ROOM). EXAMINE DROPPER στο ράφι, TAKE DROPPER, GO SOUTH (Hallway), GO SOUTH (Room of War), GO NORTH (dining room), GO SOUTH (kitchen), EXAMINE CABINET (πάνω από τη βρύση), OPEN CABINET, EXAMINE KEY (gold), TAKE KEY, GO EAST (Pantry), EXAMINE MOVING MATCHBOX, TAKE MATCHBOX, GO SOUTH (Kitchen). [Εδώ, αν πας NW και ανοίξεις το platter στο τραπέζι, θα δεις το φάντασμα.] GO SOUTH (Hallway), GO SOUTH, (Entrance Hall), GO NORTH (στις σκάλες, Hallway), OPEN DOOR (στα αριστερά όπως κοιτάς), GO WEST (Bedroom), OPEN CLOSET (βλέπεις την κοπέλα που πρέπει να επαναφέρεις στη ζωή), EXAMINE GIRL, GO SOUTH (Hallway), OPEN DOOR (τη δεύτερη προς το βάθος από αριστερά), GO NW (Hallway), EXAMINE DRESSER (το έπιπλο στ' αριστερά), OPEN DRAWER, TAKE BOX (από το drawer), GO SOUTH (Hallway), OPEN DOOR (τη δεύτερη προς το βάθος από τα δεξιά), GO NE, EXAMINE LEFT PLANT (almost dead), OPERATE BUCKET WITH WATER ON LEFT PLANT. (Η εντολή αυτή είναι κρίσιμη. Κάνε SAVE προτού τη δοκιμάσεις και με το LOAD προσπάθησε μέχρι να την πετύχεις.) GO SOUTH (Hallway), OPERATE KEY ON DOOR'S LOCK (στην κλειδαριά της πρώτης πόρτας στα δεξιά), OPEN DOOR, GO EAST (Stairs) GO NORTH (Attic), OPEN DOOR (Βόρεια), GO NORTH, EXAMINE TOWEL, TAKE TOWEL, GO SOUTH (Attic). [Εδώ, αν πας αριστερά και κάνεις OPEN CASKET, φεύγοντας σε σκοτώνει ένα zombie.] GO SOUTH (Stairs), GO SOUTH (Hallway), OPEN



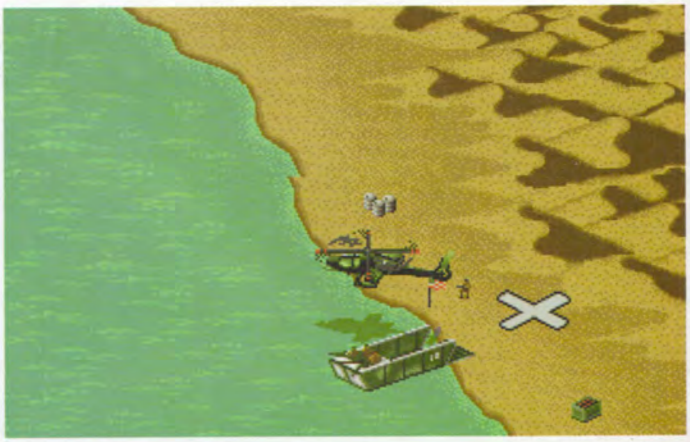
DOOR (τη δεύτερη προς το βάθος από τα δεξιά), GO NE (Bedroom), TAKE PLANT (το αριστερό Gi-Gi blossom), OPERATE TOWEL ON PAINTING (στο κάδρο ανάμεσα στα βάζα). Ανοίγει μια μικρή κρύπτη, EXAMINE BOOK, TAKE BOOK, OPEN BOOK, EXAMINE BOOK (mirror image of GRAVE - αυτό μας κάνει EVARG), GO SOUTH (Hallway), GO SOUTH (Entrance Hall), GO WEST (Hallway), GO WEST (Room of War), GO WEST (Hallway), GO NORTH (Hallway), OPEN DOOR (στα δεξιά), GO EAST (Study), OPEN BOOKCASE (Βόρεια), GO NORTH (Laboratory), OPERATE COMPUTER. Τύπωσε "EVARG" (... Habacas Ojeca Misto), OPEN MATCHBOX, OPERATE MATCHBOX ON CANDLE (κάτω από τον δοκιμαστικό σωλήνα). Τώρα κάνε SAVE γιατί η επόμενη εντολή είναι κρίσιμη. Δοκίμασε την OPERATE DROPPER ON TEST TUBE (δοκιμαστικός σωλήνας) μέχρι να την πετύχεις. Αυτό θα έχει συμβεί αν κάνοντας EXAMINE DROPPER δεις το μήνυμα: "... is filled with red liquid". Τώρα πια: GO SOUTH (Study), GO SOUTH (Hallway), GO SOUTH (Hallway) GO EAST (στη μέση Room), GO NORTH (Path), GO EAST (Shack), GO NORTH (Dark Figure), OPERATE DROPPEN ON DARK FIGURE. (Ο καλύτερος τρόπος για να επιτύχεις αυτές τις εντολές. Κάνεις κλικ στην εντολή OPERATE, μετά πας τον κέρσορα στο επιθυμητό αντικείμενο, π.χ. εδώ το Dropper, ΧΩΡΙΣ ΟΜΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΙΣ ΚΛΙΚ και αντ' αυτού πατάς το SPACEBAR που ισοδυναμεί με κλικ. Τέλος, κάνεις κλικ στο μέρος όπου επιθυμείς, εδώ στον Dark Figure) Τον κοιμίζεις. TAKE AXE, GO SOUTH (Shack) GO SW (Path), GO NORTH (Path), GO NORTH (Cemetery), TAKE LANTERN, σου επιτίθεται, OPERATE AXE ON CARETAKER (κλικ στο Operate, τον κέρσορα στο Axe, πατάς το Spacebar, κλικ πάνω του), TAKE SHOVEL που κρατά, GO NORTH (Cemetery), GO NORTH (Path), EXAMINE GRAVE, OPERATE SHOVEL AT GRAVE, βρίσκεις ένα box, OPEN BOX, GET BONE, GO SOUTH (Cemetery). Οποτε και αν δεις το σκύλο, κάνε του OPERATE το κόκαλο, GO SW (Cemetery), GO SW (Path), GO SW (Path), GO SW (Room), GO SOUTH (Hallway), GO NORTH (Hallway), OPEN DOOR στα δεξιά, GO EAST (Study), GO NORTH (Laboratory), OPERATE Gi-Gi BLOSSON ON TEST TUBE, OPERATE DROPPER ON TEST TUBE, το γεμίζεις με green liquid, GO SOUTH (Study), GO SOUTH (Hallway), GO WEST (Nursery). Τώρα οι "δίδυμες" θα λείπουν, GO NORTH (Closet), OPERATE AXE ON BOARDS (σανίδες), GO NORTH (Passage), GO NORTH (Slab), SPEAK TO GIRL: Τύπωσε τις "HABACAS OJECA MISTO". Ανοίγει ένα πέρασμα, GO NORTH (Slab) και OPERATE DROPPER WITH GREEN LIQUID ON GIRL. ■

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Η προσπάθεια συνεχίζεται. Ετσι, αυτόν το μήνα ακόμα μεγαλύτερο μέρος της στήλης καλύπτεται από τα δικά σας γράμματα ή e-mails. Οπως έχουμε αναφέρει και άλλοτε, στόχος αυτής της στήλης είναι να περιέχει hints'n'tips στο σύνολό τους από εσάς. Βέβαια, όπως και αυτόν το μήνα (Dask Forces), όπου έχετε κάποιες ελλείψεις θα προσφέρουμε τη βοήθειά μας, ώστε το αποτέλεσμα να είναι πιο εντυπωσιακό αλλά κυρίως ολοκληρωμένο. Συνεχίστε την καλή προσπάθεια.



Desert Strike

Πηγαίνετε στην option οθόνη και πληκτρολογήστε WATERFALL. Στη συνέχεια, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε F12 για άπειρα πυρομαχικά.



Theme Park

Ποιος είπε ότι τα strategy δεν έχουν τα δικά τους hints'n'tips; Το επόμενο είναι για το πολύ δημοφιλές Theme Park. Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού στο nickname δώστε HORZA. Στη συνέχεια, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε πατώντας τα πλήκτρα CTRL C να πάρετε 5.000. Αυτό μπορείτε να το κάνετε όσες φορές θέλετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επίσης, με τα πλήκτρα ALT Z και CTRL Z μπορείτε να έχετε άμεσα διαθέσιμες όλες τις διαδρομές και τα μαγαζιά αντίστοιχα.

Powerdrive

Μια και από τον τρίτο αγώνα και μετά, τα πράγματα δυσκολεύουν πάρα πολύ, σας εξασφαλίσαμε ένα σετ από passwords για να δείτε τους υπόλοιπους αγώνες αλλά και να οδηγήσετε όλα τα αυτοκίνητα.

Round 2
T1V2;6CF83KV39SW;

Round 3
T4V9KOLQ;QD=Q7;F

Round 4
TW2KLHSCJXHJL-XV

Round 5
9JV2K9DP4072;S5;G

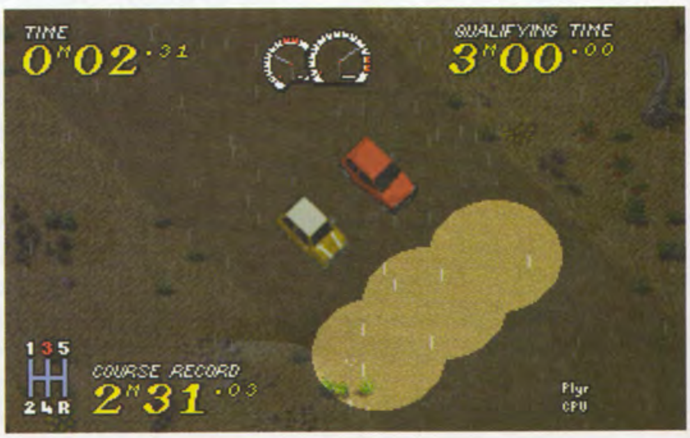
Round 6
9W9KQ;JR05Q5J5;Q

Round 7
ZV9;Y3JS85Q59YYY

Round 8
6V9KJGSOZ-J7T7XZ

Round 9
N3V9H3G8VDOBN1Y-F





TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ο χρήστης της CompuLink με user-id Thunder μας στέλνει και πάλι μέσω e-mail μερικά χρήσιμα on-line tips για δύο δημοφιλή Doom-clone παιχνίδια (του Descent έχουν ήδη δημοσιευθεί). Δημοσιεύονται με μερικές συμπληρώσεις από τη Σύνταξη του περιοδικού, ώστε να τους έχετε συγκεντρωμένους.

QUARANTINE

(Οι κωδικοί για τις πίστες)

Level 2	OMNICORP IS ALL KNOWING
Level 3	KEEP THE OPPRESSOR OPPRESSING
Level 4	THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
Level 5	HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY
Level 6	KEMO CITY IS A NICE PLACE TO VISIT

Dark Forces

(Cheats)

LAIMLAME	Γίνεσαι αόρατος
LAPOSTAL	Ολα τα όπλα, πυρομαχικά και Power-ups
LACDS	Ο χάρτης της πίστας
LAPOGO	Σκαρφαλώνεις αυτόματα διάφορα υψώματα
LASKIP	Τελειώνεις την τρέχουσα πίστα
LARANDY	Weapon supercharge
LAREDLIT	Παγώνεις όλους τους εχθρούς
LADATA	Με το χάρτη ανοικτό - Δίνει συντεταγμένες
LABUG	Μικραίνει το sprite σας
LANTFH	Τηλεμεταφορά στην τελευταία καταγραμμένη θέση



(levels)

LASECBASE	Secret base
LATALAY	Talay base
LASEWERS	Anoat city
LATESTBASE	Research facility
LAGROMAS	Gromas mines
LADTENTION	Detention centre
LARAMSHED	Ramsees Hed
LAROBOTICS	Robotics facility
LANARSHADA	Nar Shadaa
LAJABSHIP	Jabba's ship
LAIMPCITY	Imperial city
LAFUELSTAT	Fuel station
LAEXECUTOR	Executor
LAARC	Arc hammer

Ο Γιώργος Διονυσόπουλος μας έστειλε αρκετά και πολύ πρωτότυπα tips για τα Raptor και Doom II.

Raptor

Μπορείτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να πατήσετε το backspace και να γεμίσει η ενέργειά σας. Το κακό σε αυτό είναι ότι μηδενίζεται το high score κάθε φορά που το πατάτε.

Προτού αρχίσει το παιχνίδι στο DOS, γράψτε με κεφαλαία SET S_HOST=CASTLE. Καθώς αρχίζει το παιχνίδι, θα δείτε να γράφει GOD MODE. Αυτό σημαίνει ότι μέσα στο παιχνίδι θα είστε άτρωτος και θα έχετε στη διάθεσή σας όλα τα όπλα.



Η Apogee έχει φτιάξει το Raptor έτσι, ώστε κάθε φορά που φορτώνετε το παιχνίδι και η ημερομηνία του συστήματος είναι ίδια με την ημερομηνία γέννησης ενός εκ των κατασκευαστών της Cygnus, το παιχνίδι να έχει κάποιες διαφορές στον ήχο (μόνο σε κάρτα ήχου) και να μπαίνετε αυτόματα στο Battle cow mode, που μέσω αυτού το παιχνίδι γίνεται πιο δυναμικό. Ιδού λοιπόν οι ημερομηνίες:

Programmers'	Birthday
BOBBY PRINCE	ΜΑΡΤΙΟΣ 12
SCOTT HOST	ΜΑΪΟΣ 16
RICH FLEIDER	ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 28
JIM MOLINETS	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2

Αρκεί να βάλετε στην ημερομηνία του συστήματος κάποια από τις ανωτέρω, χωρίς να έχει σημασία το έτος. Η ένδειξη ότι τα κάνατε όλα σωστά είναι ότι η αρχική οθόνη θα λέει Birthday mode.

DOOM II

Μέσα στο παιχνίδι γράψτε IDMUS##. Οπου ## είναι ο αριθμός του τραγουδιού. Τα τραγούδια είναι:

HELL	00, 03, 06, 09, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33
STATION	01, 04, 07, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34
CITY	02, 05, 08, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35

Σχεδιασμός & Υλοποίηση DIALOGS & CONTROLS

Μέρος 1

Τα dialogs είναι σημαντικά δομικά στοιχεία μιας εφαρμογής. Μέχρι τώρα ασχοληθήκαμε με τη χρήση των έτοιμων που παρέχονται από το σύστημα. Είναι καιρός να μελετήσουμε τον τρόπο κατασκευής των δικών μας, καθώς και μεθόδους για να επικοινωνούμε με τα διάφορα controls που θα ενσωματώνουν.

του Δημήτρη Χριστακόπουλου

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ DIALOG

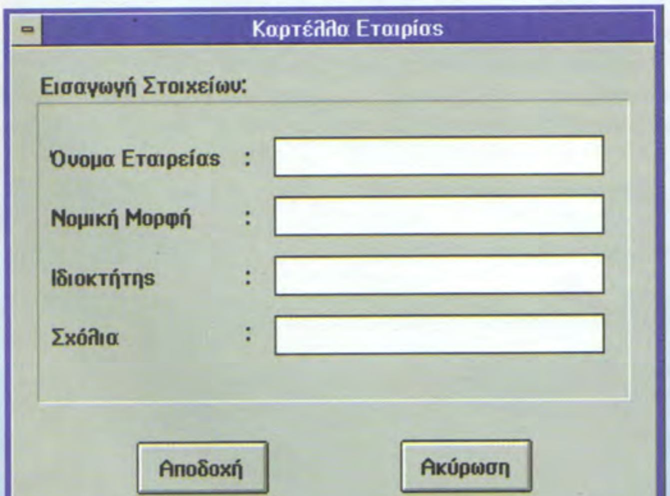
Οπως έχουμε αναφέρει και σε προηγούμενο τεύχος, ένα dialog box στην ουσία είναι ένα παράθυρο. Ταυτόχρονα είναι ένα εύχρηστο και αποτελεσματικό μέσο επικοινωνίας της εφαρμογής μας με το χρήστη, όταν θέλουμε να εισαγάγουμε ή να αντλήσουμε στοιχεία, να αλλάξουμε παραμέτρους του περιβάλλοντος εργασίας και γενικά να ανταλλάξουμε δεδομένα με οποιοδήποτε πρόγραμμα. Σε μία data-intensive εφαρμογή, ο σωστός σχεδιασμός των dialog boxes είναι ο κυριότερος ίσως παράγοντας για την επιτυχία σας. Ως πρακτικό παράδειγμα, όπου αυτό καθίσταται εύκολα αντιληπτό, σκεφτείτε μια εφαρμογή βάσης δεδομένων για την οποία θέλουμε να σχεδιάσουμε front-end προγράμματα, μέσω των οποίων ο χρήστης θα μπορεί να εισάγει τα νέα δεδομένα και να διατυπώνει ερωτήματα.

DIALOG BOX CHILD CONTROLS

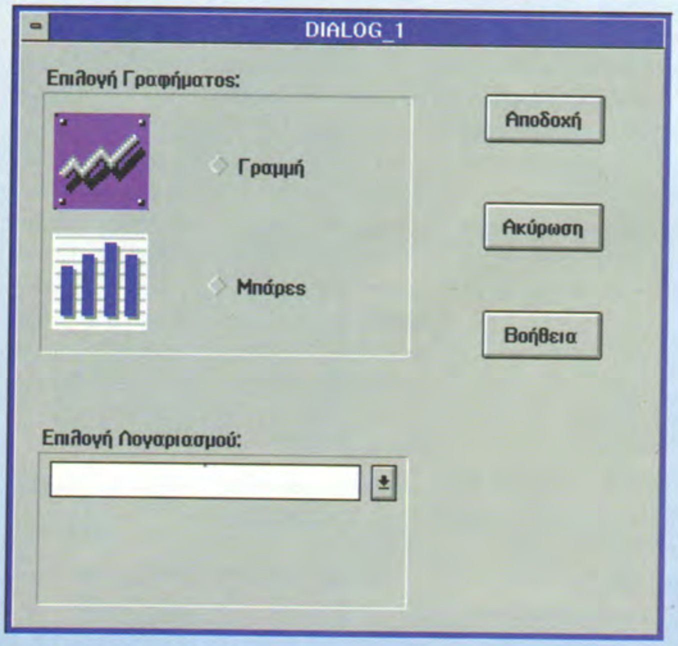
Τα πιο σημαντικά child controls που χρησιμοποιούμε στα dialog boxes είναι static text, group frames, edit boxes, list boxes, combo boxes, buttons και custom controls. Τα τελευταία μάς παρέχονται έτοιμα, συνήθως μέσω κάποιων DLLs (μερικά συμπεριλαμβάνονται ήδη στο Resource Workshop), ή τα ορίζουμε μόνοι μας. Στα child controls μέσα σε ένα dialog box αναθέτουμε μοναδικές τιμές (identifiers), με τις οποίες διακρίνουμε το καθένα. Επειδή χρησιμοποιούμε αυτούς τους identifiers για να επικοινωνούμε με κάθε control, φροντίζουμε ώστε να έχουν περιγραφικά ονόματα. Συνήθως αρχίζουν από IDD_ (ID Dialog), όπως IDD_CHECKBOX1, IDD_BUTTON2 κ.ο.κ.

STATIC TEXT & GROUP FRAMES

Συνήθως χρησιμοποιούνται ως "ετικέτες" για άλλα πεδία. Το κείμενο καθορίζεται όταν δημιουργείται το dialog box και, όπως είναι φυσικό, δεν μπορεί να μεταβληθεί από το χρήστη κατά τη διάρκεια εκτέλεσης του προγράμματος (γι' αυτό άλλωστε ονομάζεται static). Τα group frames χρησιμεύουν για την ομαδοποίηση άλλων controls σε κατηγορίες, ώστε αυτά να παρουσιάζονται οργανωμένα




```
JIM_ELEMENT DIALOG 46, 20, 196, 147
STYLE DS_MODALFRAME | WS_POPUP | WS_CAPTION | WS_SYSMENU
CLASS "BorDlg"
CAPTION "Καρτέλλα Εταιρίας"
BEGIN
  EDITTEXT 101, 80, 28, 100, 12
  EDITTEXT 102, 80, 46, 100, 12
  EDITTEXT 103, 80, 64, 100, 12
  EDITTEXT 104, 80, 82, 100, 12
  PUSHBUTTON "Αποδοχή", 301, 38, 120, 40, 16
  PUSHBUTTON "Ακύρωση", 302, 118, 120, 40, 16
  LTEXT "\274 Ονομα Εταιρίας  ", -1, 12, 30, 64, 8
  LTEXT "Νομική Μορφή     ", -1, 12, 48, 64, 8
  LTEXT "Ιδιοκτήτης        ", -1, 12, 66, 44, 8
  LTEXT "Σχόλια ", -1, 12, 84, 32, 8
  CONTROL "Εισαγωγή Στοιχείων:", 105, "BorShade", 32769 |
  WS_CHILD | WS_VISIBLE, 8, 8, 180, 100
  LTEXT ":", -1, 71, 30, 4, 8
  LTEXT ":", -1, 71, 48, 4, 8
  LTEXT ":", -1, 71, 66, 4, 8
  LTEXT ":", -1, 71, 83, 4, 8
  CONTROL "", -1, "BorShade", 32774 | WS_CHILD | WS_VISIBLE, 0, 0,
  196, 147
END
```




```
JIM_REPORT11 DIALOG 46, -9, 216, 196
STYLE DS_MODALFRAME | WS_POPUP | WS_VISIBLE | WS_CAPTION |
  WS_SYSMENU
CLASS "BorDlg"
CAPTION "DIALOG_1"
BEGIN
  CONTROL "", 245, "COMBOBOX", CBS_DROPDOWN | WS_CHILD |
  WS_VISIBLE | WS_VSCROLL | WS_TABSTOP, 12, 140, 116, 44
  CONTROL "Επιλογή Γραφήματος:", 241, "BorShade", 32769 |
  WS_CHILD | WS_VISIBLE, 8, 8, 124, 96
  CONTROL "Button", 733, "BorBtn", 32768 | WS_CHILD | WS_VISIBLE,
  12, 24, 12, 12
  CONTROL "Button", 702, "BorBtn", 32768 | WS_CHILD | WS_VISIBLE,
  12, 64, 12, 12
  CONTROL "Γραμμή", 242, "BorRadio", 9 | WS_CHILD | WS_VISIBLE |
  WS_TABSTOP, 64, 36, 44, 10
  CONTROL "Μπάρες", 243, "BorRadio", 9 | WS_CHILD | WS_VISIBLE |
  WS_TABSTOP, 64, 76, 56, 10
  PUSHBUTTON "Αποδοχή", 246, 156, 16, 40, 16
  PUSHBUTTON "Ακύρωση", 247, 156, 52, 40, 16
  PUSHBUTTON "Βοήθεια", 248, 156, 88, 40, 16
  CONTROL "Επιλογή Λογαριασμού:", 249, "BorShade", 32769 |
  WS_CHILD | WS_VISIBLE, 8, 128, 124, 60
  CONTROL "", -1, "BorShade", 32774 | WS_CHILD | WS_VISIBLE, 0, 0,
  216, 197
END
```

στο χρήστη και να υπάρχει μια "τάξη" στο dialog box. Ουσιαστικά είναι παραλληλόγραμμα με μια ετικέτα στην πάνω αριστερή γωνία.

EDIT CONTROLS

Τα edit controls επιτρέπουν στο χρήστη να εισάγει κείμενο. Στα multiple-line edit controls που δέχονται πολλές γραμμές κειμένου, προστίθεται αυτόματα μια κάθετη scroll bar και τα σχετικά με αυτήν μηνύματα διεκπεραιώνονται αυτόματα από το edit control (καιρός ήταν, νομίζω, να κάνει και το σύστημα κάτι για μας από μόνο του). Η διαχείριση εισόδου-εξόδου είναι σχετικά απλή υπόθεση. Για να δώσετε ένα αρχικό κείμενο στο edit control όταν αυτό εμφανίζεται στο χρήστη, χρησιμοποιείτε τη συνάρτηση SetWindowText και για να διαβάσετε τα περιεχόμενά του, απλώς θα καλέσετε τη συνάρτηση GetWindowText. Η σύνταξη για την τελευταία συνάρτηση είναι:

```
GetWindowText (2.x)
int GetWindowText(hwnd, lpsz, cbMax)
HWND hwnd; // το handle του παραθύρου,
  μην ξεχνάτε ότι για τα Windows όλα τα
  controls θεωρούνται παράθυρα, με την
  ευρεία έννοια //
LPSTR lpsz; // η διεύθυνση του buffer όπου
  θα αποθηκευτεί το κείμενο, στην ουσία
  ένα string //
int cbMax; // ο μέγιστος αριθμός των bytes
  που θα αντιγραφούν //
```

Η ΣΥΝΑΡΤΗΣΗ SENDDLGITEMMSG

Θα κάνουμε εδώ μια μικρή παρεμβολή για να αναφερθούμε στη συνάρτηση SendDlgItemMessage, η σπουδαιότητα της οποίας θα φανεί και στη συνέχεια. Πρώτα η δήλωση της:

```
SendDlgItemMessage (2.x)
LRESULT SendDlgItemMessage(hwndDlg,
  idDlgItem,
uMsg, wParam, lParam)

HWND hwndDlg; // το handle του dialog box
  //
int idDlgItem; // o identifier του dialog box
  item //
UINT uMsg; // μήνυμα //
WPARAM wParam; // first message
  parameter //
LPARAM lParam; // second message
  parameter //
```

Η ανωτέρω συνάρτηση ανήκει στο API. Στην περίπτωση της βιβλιοθήκης OWL, υπάρχει μια πιο απλοποιημένη μορφή της, η:

```
TDialog::SendDlgItemMsg   (public member
  function)
```

Δήλωση:

```
DWORD SendDlgItemMsg(int DlgItemID,
  WORD AMsg, WORD WParam,
  DWORD LParam);
```

Με αυτήν έχουμε να εισάγουμε τέσσερις παραμέτρους αντί για πέντε.

Υποθέστε τώρα ότι έχουμε ένα edit box και θέλουμε να καθορίσουμε τον μέγιστο αριθμό χαρακτήρων που μπορεί να εισάγει ο χρήστης. Εστω ότι το edit control μας έχει identifier IDD_EDIT και θέλουμε να δέχεται μέχρι 30 bytes. Αυτό επιτυγχάνεται με την εντολή:

```
SendDlgItemMsg ( IDD_EDIT, EM_LIMITTEXT,
  30, 0L);
```

ΛΙΓΑ ΑΚΟΜΗ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΘΕΜΑ

Τα μηνύματα που στέλνουμε σε ένα edit control αρχίζουν με EM_ που σημαίνει edit message. Επίσης υπάρχει μία άλλη κατηγορία μηνυμάτων, αυτά που στέλνει το edit control στο ίδιο το dialog box και αρχίζουν από EN_ (edit notification). Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να ενσωματώσετε δυναμική συμπεριφορά στο dialog box. Κάθε φορά, για παράδειγμα, που ο χρήστης εισάγει νέο κείμενο στο edit control, αυτόματα να γίνεται μια άλλη ενέργεια, να αλλάζει π.χ. η ένδειξη σε ένα άλλο control. Αυτή η τεχνική έχει νόημα κυρίως στα άλλα controls και θα την αναπτύξουμε στη συνέχεια. Στον σχετικό πίνακα θα βρείτε όλα τα messages και μία σύντομη ερμηνεία τους.

LIST BOXES

Οπως όλοι γνωρίζουμε, τα list boxes παραθέτουν μία λίστα επιλογών και προτρέπουν το χρήστη να διαλέξει κάποιο από αυτά. Επιπλέον μπορούν να προγραμματιστούν κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να επιτρέπουν πολλαπλές επιλογές στο χρήστη, αν και αυτό είναι κάπως σπάνιο. Επίσης συχνά δέχονται double-click για την απευθείας επιλογή ενός item. Για να "καθαρίσετε" ένα list box από τα περιεχόμενά του, χρησιμοποιείτε το μήνυμα LB_RESETCONTENT, μέσα από μια κλήση της SendDlgItemMsg. Αν ο identifier για το list box υποθέσουμε ότι είναι IDD_LISTBOX, τότε η εντολή:

```
SendDlgItemMsg (IDD_LISTBOX,
   LB_RESETCONTENT, 0, 0L) ;
```

πραγματοποιεί την ενέργεια αυτή. Οι δύο τελευταίες παράμετροι, wParam και lParam, παίρνουν στην περίπτωση αυτή μηδενικές τιμές.

Για να εισαγάγουμε νέα strings σε ένα list box, δεν έχουμε παρά να χρησιμοποιήσουμε το μήνυμα LB_ADDSTRING σε μια εντολή:

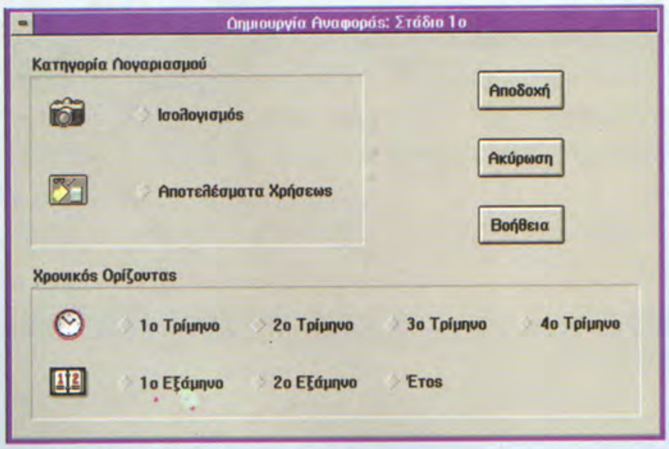
```
SendDlgItemMsg (IDD_LISTBOX,
   LB_ADDSTRING, 0, "PC Master") ;
```

Η τελευταία παράμετρος μπορεί να περιέχει είτε το κείμενο απευθείας ή τη διεύθυνση του σχετικού string όπου βρίσκεται αυτό.

Για να εξακριβώσετε τώρα ποια επιλογή του list box είναι κάθε φορά ενεργός, δεν έχετε παρά να χρησιμοποιήσετε το message LB_GETCURSEL. Η τιμή επιστροφής είναι ένας δείκτης για το item που είναι επιλεγμένο, ή LB_ERR εάν δεν έχει επιλεγεί κανένα item, ή αν το list box είναι multiple selection (δηλαδή επιτρέπει πολλές επιλογές). Για παράδειγμα:

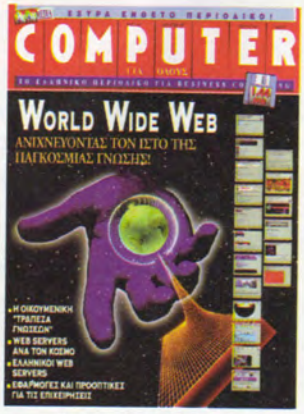
```
int nSelected ;
nSelected = SendDlgItemMsg (IDD_LISTBOX,
   LB_GETCURSEL, 0, 0L) ;
```

Οι δύο τελευταίες παράμετροι, wParam και lParam, δεν χρησιμοποιούνται. Για την περίπτωση ενός multiple-selection list box (δη-




```
JIM_REPORT1 DIALOG 13, 17, 272, 168
STYLE DS_MODALFRAME | WS_POPUP | WS_VISIBLE | WS_CAPTION |
   WS_SYSMENU
CLASS "BorDlg"
CAPTION "Δημιουργία Αναφοράς: Στάδιο 1ο"
BEGIN
   CONTROL "Ισολογισμός", 222, "BorRadio", 9 | WS_CHILD |
   WS_VISIBLE | WS_GROUP | WS_TABSTOP, 52, 28, 64, 10
   CONTROL "Αποτελέσματα Χρήσεως", 223, "BorRadio", 9 |
   WS_CHILD | WS_VISIBLE | WS_TABSTOP, 52, 60, 92, 10
   CONTROL "1ο Τρίμηνο", 225, "BorRadio", 9 | WS_CHILD |
   WS_VISIBLE | WS_GROUP | WS_TABSTOP, 44, 116, 52, 10
   CONTROL "2ο Τρίμηνο", 226, "BorRadio", 9 | WS_CHILD |
   WS_VISIBLE | WS_TABSTOP, 100, 116, 48, 10
   CONTROL "3ο Τρίμηνο", 227, "BorRadio", 9 | WS_CHILD |
   WS_VISIBLE | WS_TABSTOP, 156, 116, 52, 10
   CONTROL "4ο Τρίμηνο", 228, "BorRadio", 9 | WS_CHILD |
   WS_VISIBLE | WS_TABSTOP, 212, 116, 47, 10
   CONTROL "1ο Εξάμηνο", 229, "BorRadio", 9 | WS_CHILD |
   WS_VISIBLE | WS_TABSTOP, 44, 140, 50, 10
   CONTROL "2ο Εξάμηνο", 230, "BorRadio", 9 | WS_CHILD |
   WS_VISIBLE | WS_TABSTOP, 100, 140, 48, 10
   CONTROL "\270τός", 231, "BorRadio", 9 | WS_CHILD | WS_VISIBLE |
   WS_TABSTOP, 156, 140, 32, 10
   CONTROL "Αποδοχή", 232, "BUTTON", BS_PUSHBUTTON | WS_CHILD
   | WS_VISIBLE | WS_GROUP | WS_TABSTOP, 196, 16, 36, 16
   CONTROL "Ακύρωση", 233, "BUTTON", BS_PUSHBUTTON |
   WS_CHILD | WS_VISIBLE | WS_GROUP | WS_TABSTOP, 196, 44, 36, 16
   CONTROL "Βοήθεια", 234, "BUTTON", BS_PUSHBUTTON | WS_CHILD |
   WS_VISIBLE | WS_GROUP | WS_TABSTOP, 196, 72, 36, 16
   CONTROL "Κατηγορία Λογαριασμού", 221, "BorShade", 32769 |
   WS_CHILD | WS_VISIBLE | WS_GROUP, 8, 8, 140, 80
   CONTROL "Button", 703, "BorBtn", 32768 | WS_CHILD | WS_VISIBLE,
   16, 56, 12, 12
   CONTROL "Button", 707, "BorBtn", 32768 | WS_CHILD | WS_VISIBLE,
   16, 24, 12, 12
   CONTROL "Χρονικός Ορίζοντας", 224, "BorShade", 32769 |
   WS_CHILD | WS_VISIBLE | WS_GROUP, 8, 96, 256, 64
   CONTROL "Button", 709, "BorBtn", 32768 | WS_CHILD | WS_VISIBLE,
   16, 112, 12, 12
   CONTROL "Button", 706, "BorBtn", 32768 | WS_CHILD | WS_VISIBLE,
   16, 136, 12, 12
   CONTROL "", -1, "BorShade", 32774 | WS_CHILD | WS_VISIBLE, 0, 0,
   272, 168
END
CAPA
```

ΑΠΟΛΥΤΑ ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ ΤΙΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ



ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '95
ΑΦΙΕΡΩΜΑ:
WORLD WIDE WEB



ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '95
ΑΦΙΕΡΩΜΑ:
ΤΟ ΓΡΑΦΕΙΟ ΤΟΥ 2000



ΜΑΡΤΙΟΣ '95
ΑΦΙΕΡΩΜΑ:
OS/2 WARP



ΑΠΡΙΛΙΟΣ '95
ΑΦΙΕΡΩΜΑ:
ΔΙΚΤΥΑ



ΜΑΪΟΣ '95
ΑΦΙΕΡΩΜΑ: ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΑΡΧΕΙΟΘΕΤΗΣΗ & ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΕΓΓΡΑΦΩΝ



ΙΟΥΝΙΟΣ '95
ΑΦΙΕΡΩΜΑ: ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

Διεκδικείτε *την αξιόπιστη ενημέρωση και τη συμμετοχή σας στις εξελίξεις.*
Απαιτείτε *ολοκληρωμένη πληροφόρηση για την τεχνολογία της Πληροφορικής.*
Επιλέγετε *το COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ, γιατί καλύπτει υπεύθυνα τις ανάγκες σας και βρίσκεται πάντοτε κοντά στις εξελίξεις. Στη νέα εποχή της πληροφόρησης εσείς έχετε ένα μοναδικό και αξιόπιστο συνεργάτη:*

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ BUSINESS COMPUTING

ΚΑΛΩΣ ΗΛΘΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑΣ!

λαδή, ένα που σας επιτρέπει να διαλέξετε πολλά items σύροντας το mouse, οπότε και χρωματίζονται ανάλογα, συνήθως μπλε) θα χρειαστείτε τα messages LB_GETSELCOUNT και LB_GETSELITEMS. Ενώ τα μηνύματα που στέλνετε εσείς στο list box έχουν το πρόθεμα LB_, τα μηνύματα που το ίδιο το list box στέλνει στο dialog στο οποίο ανήκει, αρχίζουν με LBN_ (list box notification). Αυτά τα μηνύματα καταφθάνουν σαν ένα WM_COMMAND message με την παράμετρο wParam να έχει το control ID και το LBN_message να αποθηκεύεται στη δομή HIWORD( ) της παραμέτρου lParam. Για παράδειγμα, έστω ότι θέλουμε να επεξεργαστούμε τα double clicks, δηλαδή όταν ο χρήστης κάνει κλικ σε ένα item δύο συνεχόμενες φορές, να ενεργοποιείται αυτόματα η ενέργεια που συνδέεται με αυτό το item και να μη χρειάζεται να πατήσει το button OK. Ο κώδικας για το σκοπό αυτόν θα είναι κάπως έτσι:

Πρώτα η δήλωση της συνάρτησης,

```
virtual void CMListBox (TMessage& Msg)
= [ CM_FIRST + IDD_LISTBOX ] ;
```

και μετά η ανάπτυξη της,

```
void CMListBox (TMessage& Msg)
{
  if (Msg.LP.Hi == LBN_DBLCLK)
  {
    . . .
    . . .
  }
}
```

Edit Control Messages

Edit Message	Edit Notification
EM_GETHANDLE	EN_CHANGE
EM_GETLINE	EN_ERRSPACE
EM_GETLINECOUNT	EN_HSCROLL
EM_GETMODIFY	EN_KILLFOCUS
EM_GETRECT	EN_SETFOCUS
EM_GETSEL	EN_MAXTEXT
EM_LIMITTEXT	EN_SETFOCUS
EM_LINEFROMCHAR	EN_UPDATE
EM_LINEINDEX	EN_VSCROLL
EM_LINELENGTH	
EM_LINESCROLL	
EM_REPLACESEL	
EM_SETHANDLE	
EM_SETMODIFY	
EM_SETRECT	
EM_SETRECTNP	
EM_SETSEL	
EM_SETTABSTOPS	
EM_SETWORDBREAK	
EM_UNDO	

COMBO BOXES

Τα combo boxes είναι παρόμοια με τα list boxes, καθώς επιτρέπουν στο χρήστη να κάνει επιλογές από μία καθορισμένη λίστα items. Επιπρόσθετα, όμως, παρέχουν στο χρήστη τη δυνατότητα να πληκτρολογήσει μια δική του επιλογή. Γενικά, ο τρόπος αλληλεπίδρασής μας με τα combo boxes δεν διαφέρει αισθητά από όσα αναφέραμε για τα list boxes. Απλώς τώρα τα μηνύματα έχουν το πρόθεμα CB_ (Combo Box).

PUSH BUTTONS

Για καθένα push button που περιέχει το dialog σας, αντιστοιχείτε και μία member function για να επιτελέσει την επιθυμητή αντίδραση. Μόνη πιθανή εξαίρεση το push button με τιμή επιστροφής IDCANCEL, το οποίο κλείνει αυτομάτως το dialog box, χωρίς άλλη δική σας παρέμβαση. Την ίδια επίσης λειτουργία επιτελεί και το IDOK push button, αλλά εδώ προφανώς θα κάνουμε override (ο όρος θα μπορούσε ίσως να αποδοθεί ως "υπέρβαση" ή με απλά λόγια ως αντικατάσταση της by default λειτουργικότητας με αυτήν που εμείς επιθυμούμε) αυτή τη function για να μπορούμε να διαβάζουμε και να σώζουμε τις τιμές που θα έχουν τα διάφορα controls του dialog. Με τη γνωστή, βολική λογική των virtual functions, ο κώδικας για να χειριστούμε ένα push button, το οποίο έστω ότι έχει identifier IDD_PUSHBUTTON, είναι ο εξής:

```
virtual void CMPushButton (RTMessage Msg)
= [ CM_FIRST + IDD_PUSHBUTTON ]
void CMPushButton (TMessage Msg)
{
 . . . σχετικές ενέργειες . . .
}
```

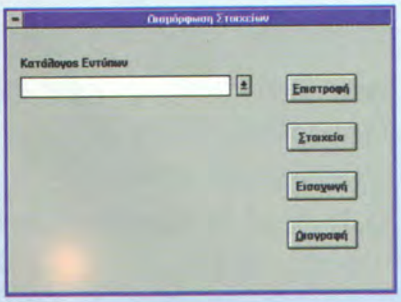
Κατά τα γνωστά, μόλις φτάσει κάποιο μήνυμα που αναφέρεται στο push button, συνήθως όταν το "πατήσει" ο χρήστης, θα περάσει αμέσως ο έλεγχος στη συνάρτηση που εμείς έχουμε ορίσει και θα γίνουν οι ενέργειες που επιθυμούμε.

CHECK BOXES

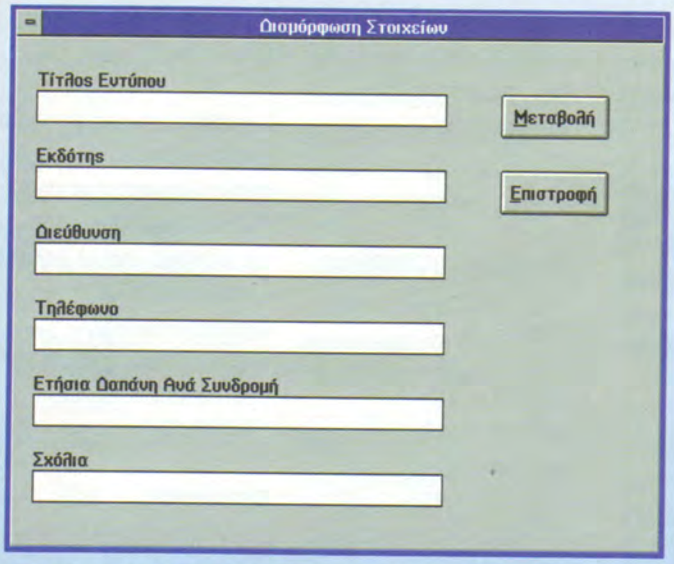
Τα check boxes είναι τα γνωστά κουτάκια τα οποία "μαρκάρουμε" (check) για να ενεργοποιήσουμε κάποιο χαρακτηριστικό. Θα πρέπει βέβαια να έχουν "αρχικοποιηθεί" (initialised) στην κατάλληλη κατάσταση (δηλαδή, checked ή unchecked). Συνήθως τα check boxes, όπως και τα radio buttons που θα αναφέρουμε στη συνέχεια, φροντίζουμε να τα ομαδοποιούμε με ορθολογικό τρόπο, για λόγους κυρίως λειτουργικούς. Στις εικόνες μπορείτε να δείτε κάποιες διατάξεις. Για να θέσουμε ένα check box στην κατάσταση που θέλουμε (έστω ότι θέλουμε να το κάνουμε checked), χρησιμοποιούμε την κλήση:

```
SendDlgItemMsg (IDD_CHECKBOX1,
  BM_SETCHECK, 1, 0L) ;
```

Στην παραπάνω εντολή, IDD_CHECKBOX1 είναι ο identifier του checkbox, BM_SETCHECK είναι το μήνυμα για να δείξουμε ότι θέλουμε να μεταβάλουμε την κατά-




```
NO12DIALOG DIALOG 48, 29, 220, 152
STYLE DS_ABSALIGN | DS_MODALFRAME |
  WS_POPUP | WS_CAPTION | WS_SYSMENU
CLASS "BorDlg"
CAPTION "Διαμόρφωση Στοιχείων"
BEGIN
  CONTROL "", 312, "COMBOBOX",
  CBS_DROPDOWN | CBS_AUTOHSCROLL |
  CBS_SORT | WS_CHILD | WS_VISIBLE |
  WS_TABSTOP, 8, 28, 132, 72
  PUSHBUTTON "&Επιστροφή", 313, 160, 28,
  40, 16
  PUSHBUTTON "&Στοιχεία", 314, 160, 56,
  40, 16
  PUSHBUTTON "Εισα&γωγή", 315, 160, 84,
  40, 16
  PUSHBUTTON "&Διαγραφή", 316, 160,
  112, 40, 16
  CONTROL "", 311, "BorShade", 32774 |
  WS_CHILD | WS_VISIBLE, 0, 0, 220, 152
  LTEXT "Κατάλογος Εντύπων", -1, 8, 16,
  76, 8
END
SIBLE | WS_TABSTOP, 52, 60, 92, 1A
```




```
NO25DIALOG DIALOG 28, 33, 240, 188
STYLE DS_ABSALIGN | DS_SYSMODAL | DS_MODALFRAME | WS_POPUP |
  WS_CAPTION | WS_SYSMENU
CLASS "BorDlg"
CAPTION "Διαμόρφωση Στοιχείων"
BEGIN
  CONTROL "", 442, "EDIT", ES_LEFT | ES_AUTOHSCROLL | WS_CHILD |
  WS_VISIBLE | WS_BORDER | WS_TABSTOP, 8, 20, 152, 12
  CONTROL "", 443, "EDIT", ES_LEFT | ES_AUTOHSCROLL | WS_CHILD |
  WS_VISIBLE | WS_BORDER | WS_TABSTOP, 8, 48, 152, 12
  CONTROL "", 444, "EDIT", ES_LEFT | ES_AUTOHSCROLL | WS_CHILD |
  WS_VISIBLE | WS_BORDER | WS_TABSTOP, 8, 76, 152, 12
  CONTROL "", 445, "EDIT", ES_LEFT | ES_AUTOHSCROLL | WS_CHILD |
  WS_VISIBLE | WS_BORDER | WS_TABSTOP, 8, 104, 152, 12
  CONTROL "", 446, "EDIT", ES_LEFT | ES_AUTOHSCROLL | WS_CHILD |
  WS_VISIBLE | WS_BORDER | WS_TABSTOP, 8, 132, 152, 12
  CONTROL "", 447, "EDIT", ES_LEFT | ES_AUTOHSCROLL | WS_CHILD |
  WS_VISIBLE | WS_BORDER | WS_TABSTOP, 8, 160, 152, 12
  PUSHBUTTON "&Μεταβολή", 448, 180, 20, 40, 16
  PUSHBUTTON "&Επιστροφή", 449, 180, 48, 40, 16
  CONTROL "", 441, "BorShade", 32774 | WS_CHILD | WS_VISIBLE, 0, 0,
  240, 188
  LTEXT "Τίτλος Εντύπου", -1, 8, 12, 48, 8
  LTEXT "Εκδότης", -1, 8, 40, 36, 8
  LTEXT "Διεύθυνση", -1, 8, 68, 36, 8
  LTEXT "Τηλέφωνο", -1, 8, 96, 44, 8
  LTEXT "Ετήσια Δαπάνη Ανά Συνδρομή", -1, 8, 124, 96, 8
  LTEXT "Σχόλια", -1, 8, 152, 24, 8
END
16
  CONTROL "Βοήθεια", 234, "BUTTON", BS_PUSHBUTTON | WS_CHILD |
  WS_VISIBLE | WS_GROUP | WS_TABSTOP, 1A
```

στασή του, ενώ στην παράμετρο wparam έχουμε δώσει την τιμή 1, που σημαίνει ότι θέλουμε να "τσεκάρει" το check box. Οπως καταλαβαίνετε, για να κάνουμε την αντίθετη ακριβώς λειτουργία, δηλαδή να το απενεργοποιήσουμε, θα δώσουμε την τιμή 0.

Για να ανακτήσουμε την τρέχουσα κατάσταση στην οποία βρίσκεται το check box, θα χρησιμοποιήσουμε τον παρακάτω ενδεικτικό κώδικα:

```
int nState ;
nState = SendDlgItemMsg (IDD_CHECKBOX1,
  BM_GETCHECK, 0, 0L) ;
if (nState == 1) ; // checked
else ;      // unchecked
```

RADIO BUTTONS

Τα radio buttons χρησιμοποιούνται για να μπορέσει ο χρήστης να διαλέξει ένα από πολλά αμοιβαίως αποκλειόμενα χαρακτηριστικά. Αυτό σημαίνει ότι σε ένα group από radio buttons μόνο ένα μπορεί να είναι ενεργό ανά πάσα στιγμή. Τα Windows παρέχουν μια ενσωματωμένη API function, με τη βοήθεια της οποίας "τσεκάρουμε" αυτό που θέλουμε, μέσα σε ένα group, οπότε τα υπόλοιπα αυτόματα ενημερώνονται για το μέλος που είναι ενεργό και το προηγούμενο που ήταν checked γίνεται τώρα unchecked.

```
void CheckRadioButton (hWindow, nIDFirst,
  nIDLast, nIDCheck) ;
```

όπου hWindow είναι το handle του dialog box στο οποίο ανήκουν τα controls, και nIDFirst και nIDLast είναι οι identifiers του πρώτου και του τελευταίου radio button στο dialog box, με την προϋπόθεση πάντα ότι τα έχετε αριθμήσει με τη σειρά, μέσα στο εύρος των τιμών nIDFirst και nIDLast. Ενα μικρό παράδειγμα εδώ θα σας διαφωτίσει. Εστω ότι έχετε ένα dialog με τέσσερα radio buttons, με στοιχεία:

Label	Identifier
RadioBtn1	IDD_RADIOBTN1
RadioBtn2	IDD_RADIOBTN2
RadioBtn3	IDD_RADIOBTN3
RadioBtn4	IDD_RADIOBTN4

Για να ενεργοποιήσετε το τρίτο από αυτά, θα δώσετε την εντολή:

```
CheckRadioButton (HWindow,
  IDD_RADIOBTN1, IDD_RADIOBTN4,
  IDD_RADIOBTN3) ;
```

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ

Ο καλύτερος τρόπος να εξοικειωθεί κάποιος με το σχεδιασμό των dialogs και των διάφορων controls (απολύτως απαραίτητο, αν θέλει να δημιουργήσει μια εφαρμογή που θα εξυπηρετήσει το χρήστη) είναι μέσω έτοιμων δειγμάτων. Στα ανάλογα ένθετα, λοιπόν, θα βρείτε μερικά dialogs με τα αντίστοιχα resource scripts. Στο δεύτερο μέρος αυτής της ανάλυσης θα εξηγήσουμε κάποια ασαφή σημεία.

ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ...

Μετά από αυτή την αναγκαία περιγραφή, θα έχουμε πολύ-πολύ κώδικα που θα δείχνει αναλυτικά τις λειτουργίες αλληλεπίδρασης με ένα dialog. Καλό programming. ■

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

TURBO PASCAL 6.0

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και σου γράφω για να μου λύσεις κάποιες απορίες.

1. Πώς μπορώ σε Turbo Pascal 6.0 να σχεδιάσω ένα ανθρωπάκι και με το πάτημα ενός πλήκτρου (π.χ. Enter) να κινεί με τέτοιον τρόπο το χέρι του σαν να φαίνεται ότι χαιρετάει και πάλι με ένα άλλο πάτημα του Enter να επανέρχεται το χέρι στην αρχική κατάσταση;

2. Πώς μπορώ στην Turbo Pascal 6.0 να κάνω έλεγχο εάν στο drive a: ή στο drive b: υπάρχει δισκέτα, έτσι ώστε αν δεν υπάρχει δισκέτα, να εμφανίσω ένα κατάλληλο μήνυμα (π.χ. Drive not ready);

3. Ποιες εντολές χρειάζονται ώστε να τυπώσω κάποιους χαρακτήρες με χρώμα; (Π.χ. τη λέξη 'ΦΩΤΗΣ' με πράσινο χρώμα.) Δώσε μου ένα παράδειγμα.

Ευχαριστώ,
Φώτης

1. Για να επιτύχεις την κίνηση που επιθυμείς, θα πρέπει να αποθηκεύσεις σε περιοχές μνήμης τουλάχιστον δύο εικόνες της φιγούρας που θα κινείται, τις οποίες στη συνέχεια θα προβάλλεις διαδοχικά. Το πρόγραμμα που ακολουθεί δείχνει έναν τρόπο υλοποίησης της κίνησης αυτής.

```
Program Wave;
Uses CRT, Graph;
Var
GrDriver, GrMode: Integer;
Standing, Waving1,
  Waving2: Pointer;
C: Char;

Begin
{ Αρχικοποίηση της
  κατάστασης γραφικών. }
GrDriver := DETECT;
{ Αλλάξτε τη σταθερά
  c:\lang\bp\bgi της πιο
  κάτω γραμμής,
στη διαδρομή όπου
  βρίσκονται τα αρχεία .BGI
  στον υπολογιστή
σας. }
InitGraph(GrDriver, GrMode,
  'c:\lang\bp\bgi');
If (GraphResult <> GrOK)
  Then
Begin
WriteLn('Η οθόνη γραφικών
  δεν μπόρεσε να
  αρχικοποιηθεί.');
Halt;
End;

{ Δημιουργία της φιγούρας.
  }
Circle(5, 5, 5);
Line(5, 10, 5, 30);
Line(5, 15, 0, 25);
Line(5, 15, 10, 25);
Line(5, 30, 0, 45);
Line(5, 30, 10, 45);
{ Αποθήκευση της φιγούρας
  στη μνήμη. }
GetMem(Standing,
  ImageSize(0, 0, 15, 45));
GetImage(0, 0, 15, 45,
  Standing^);

{ Διαγραφή του αριστερού
  χεριού... }
SetWriteMode(XORPut);
Line(5, 15, 10, 25);

{ ... και ζωγράφισμά του σε
  άλλη στάση. }
SetWriteMode(CopyPUT);
Line(5, 15, 10, 15);
Line(10, 15, 12, 10);
{ Αποθήκευση της φιγούρας
  στη μνήμη. Η
αποθηκευόμενη φιγούρα
  είναι το πρώτο καρέ
της κίνησης όπου η φιγούρα
  χαιρετάει.}
GetMem(Waving1,
  ImageSize(0, 0, 15, 45));
GetImage(0, 0, 15, 45,
  Waving1^);

{ Διαγραφή του αριστερού
  χεριού... }
SetWriteMode(XORPut);
Line(10, 15, 12, 10);

{ ... και ζωγράφισμά του σε
  άλλη στάση. }
SetWriteMode(CopyPut);
Line(10, 15, 15, 10);

{ Αποθήκευση της φιγούρας
  στη μνήμη. Η
αποθηκευόμενη φιγούρα
  είναι το δεύτερο καρέ
της κίνησης όπου η φιγούρα
  χαιρετάει.}
GetMem(Waving2,
  ImageSize(0, 0, 15, 45));
GetImage(0, 0, 15, 45,
  Waving2^);

ClearDevice;
{ Εμφάνιση της ακίνητης
  φιγούρας. }
PutImage(100, 100,
  Standing^, CopyPut);
OutTextXY(0, 0, 'Press
  ENTER to start
  waving...');

{ Αναμονή μέχρι να πατηθεί
  ENTER. }
While (ReadKey <> #13) Do
;

C := #0;
OutTextXY(0, 10, 'Press
  ENTER to stop waving...');
Repeat
{ Εναλλαγή των δύο καρέ
  της φιγούρας που
χαιρετάει, με μία μικρή
  παύση ανάμεσα. }
PutImage(100, 100,
  Waving1^, CopyPut);
Delay(250);
PutImage(100, 100,
  Waving2^, CopyPut);
Delay(250);
{ Επιχειρούμε την ανάγνωση
  του πλήκτρου που
πατήθηκε, μόνο αφού
  βεβαιωθούμε ότι κάτι
  τέτοιο
έχει συμβεί, για να μην
  ανασταλεί η λειτουργία
του προγράμματος. }
```

```
If (KeyPressed) Then
C := ReadKey;
Until (C = #13);

{ Επανεμφάνιση της
  ακίνητης φιγούρας. }
PutImage(100, 100,
  Standing^, CopyPut);

OutTextXY(0, 20, 'Press any
  key to exit program...');
C := ReadKey;
CloseGraph;
End.
```

2. Η απουσία δισκέτας από κάποια μονάδα χαρακτηρίζεται από το DOS ως "σφάλμα συσκευής" και έχει ως συνέπεια να καλείται η διακοπή $24. Προκειμένου να καθορίσουμε διαφορετική συμπεριφορά για τα σφάλματα απουσίας δισκέτας, θα πρέπει να παγιδεύσουμε τη διακοπή $24 και να ελέγχουμε αν το αναφερόμενο σφάλμα συσκευής αντιστοιχεί σε δίσκο. Η νέα διαδικασία χειρισμού της διακοπής $24 θα πρέπει να τοποθετεί κατάλληλες πληροφορίες σε μεταβλητές, τις οποίες θα εξετάζουμε στη συνέχεια. Στο πρόγραμμα που ακολουθεί φαίνεται ένας τρόπος με τον οποίο μπορούμε να παγιδεύσουμε τη διακοπή $24 και να λάβουμε τις απαραίτητες πληροφορίες. Το πρόγραμμα περιέχει αρκετά επεξηγηματικά σχόλια που θα βοηθήσουν στην κατανόησή του.

```
Program Drives;
Uses DOS, CRT;
Const
{ Σταθερές που
  αντιστοιχούν στους
  κωδικούς
σφαλμάτων που μπορούν
  να εμφανιστούν στο
δίσκο. }
DiskOK = -1;
DiskWriteProtectError = 0;
DiskNotReady = 2;
DiskCRCError = 4;
DiskSeekError = 6;
DiskUnknownMediaType =
  7;
DiskSectorNotFound = 8;
DiskReadError = 10;
DiskWriteError = 11;
DiskGeneralFailure = 12;

Var
{ Στη μεταβλητή DiskError
  αποθηκεύεται ο κωδικός
του τελευταίου σφάλματος
  που προέκυψε σε μονάδα
  δίσκου.
Αν δεν έχει προκύψει
  κανένα σφάλμα, τότε η
  μεταβλητή
περιέχει την τιμή DiskOK. Η
  διαδικασία CheckDiskError
επαναφέρει την τιμή DiskOK
  στη μεταβλητή. }
DiskError: Integer;
{ Δείκτης στην παλαιά
  διαδικασία χειρισμού της
  διακοπής
$24. Χρησιμοποιείται
  προκειμένου να κληθεί
  αυτή η
διαδικασία για τις
  περιπτώσεις σφαλμάτων
  που δεν
παγιδεύονται. }
OldInt24: Pointer;

TestFile: File;

Procedure
  HandleInt24(Flags, CS, IP,
  _AX, _BX, _CX, _DX, _SI,
  _DI, _DS, _ES, _BP: Word);
  Interrupt;
Label CallOldInt,
  ReturnFromInt;
Begin
Asm
{ Το bit 7 του AH θα έχει τιμή
    1, αν το
σφάλμα προέκυψε κατά την
    προσπέλαση σε
δίσκο. }
push ax
and ah, $80
pop ax
push ax
{ Αν δεν πρόκειται για δίσκο,
  μεταβιβάζουμε
τον έλεγχο στην παλαιά
  ρουτίνα χειρισμού της
διακοπής $24. }
jne CallOldInt
{ Το ίδιο συμβαίνει και για τα
  μη υποστηριζόμενα
σφάλματα δίσκων (τα οποία
  όμως είναι απίθανο να
συμβούν). }
cmp di, 1
je CallOldInt
cmp di, 3
je CallOldInt
cmp di, 5
je CallOldInt
cmp di, 9
je CallOldInt
cmp di, 12
ja CallOldInt
{ Αποθήκευση του κωδικού
  σφάλματος στη
  μεταβλητή
DiskError. }
mov DiskError, di

{ Και επιστροφή του κωδικού
  3 στο DOS. Ο κωδικός
3 αντιστοιχεί στο FAIL,
  δηλαδή η λειτουργία κατά
την οποία προέκυψε το
  σφάλμα θεωρείται άκυρη.
  }
pop ax
mov al, 3
mov _ax, ax

jmp ReturnFromInt
End;
CallOldInt:
Asm
{ Κλήση της παλαιάς
  διαδικασίας χειρισμού
  της διακοπής $24. Ο
  καταχωρητής BP πρέπει
  να έχει τη σωστή τιμή. }
pop ax
push bp
mov bp, _bp
pushf
call OldInt24
pop bp
{ Η τιμή του καταχωρητή AX
  θα επιστραφεί στο DOS. }
mov _ax, ax
End; {asm}

ReturnFromInt:
End;

Function CheckDiskError:
  Integer;
Var
Dummy: Integer;
Begin
CheckDiskError := DiskOK;
{ Ελεγχος αν προέκυψε
  σφάλμα στο δίσκο. }
If (DiskError = DiskOK) Then
{ Αν όχι, τότε η διαδικασία
  τερματίζεται. }
Exit;

{ Κλήση της συνάρτησης
  IOResult για καθαρισμό
  των ενδείξεων
  σφάλματος του
  υποσυστήματος εισόδου/
  εξόδου της Turbo Pascal. }
Dummy := IOResult;
{ Η διαδικασία αυτή απλά
  τυπώνει ένα μήνυμα. }
Case (DiskError) Of
DiskWriteProtectError:
WriteLn('Ο δίσκος είναι
  προστατευμένος από
  εγγραφή.');
DiskNotReady:
```

```
WriteLn('Η μονάδα δεν είναι
  έτοιμη.');
DiskCRCError:
WriteLn('Σφάλμα στο
  άθροισμα ελέγχου της
  μονάδας');
DiskSeekError:
WriteLn('Σφάλμα κατά την
  αναζήτηση στη
  μονάδα.');
DiskUnknownMediaType:
WriteLn('Αγνωστος τύπος
  μέσου αποθήκευσης.');
DiskSectorNotFound:
WriteLn('Ο τομέας δεν
  βρέθηκε στη μονάδα.');
DiskReadError:
WriteLn('Σφάλμα
  ανάγνωσης στη
  μονάδα.');
DiskWriteError:
WriteLn('Σφάλμα εγγραφής
  στη μονάδα.');
DiskGeneralFailure:
WriteLn('Συνολική αποτυχία
  στη μονάδα.');
End;
{ Καθαρισμός της ένδειξης
  σφάλματος. }
DiskError := DiskOK;
CheckDiskError := 1;
End;

Begin
{Οι τέσσερις πιο κάτω
  εντολές πρέπει να
  βρίσκονται στην αρχή
  οποιουδήποτε
  προγράμματος
  χρησιμοποιεί το σύστημα
  ελέγχου σφαλμάτων
  δίσκου. Η οδηγία της
  πρώτης γραμμής
  αποτρέπει την Turbo
  Pascal από το να
  προκαλέσει τη διακοπή
  του προγράμματος σε
  περίπτωση εμφάνισης
  σφάλματος
  εισόδου/εξόδου. Αν δεν
  εμφανίζεται αυτή η
  οδηγία, τότε το νέο
  σύστημα διαχείρισης
  σφαλμάτων δίσκου δεν
  έχει λόγο ύπαρξης.
Η δεύτερη εντολή
  (GetIntVec) αποθηκεύει τη
  διεύθυνση της ρουτίνας
  χειρισμού της διακοπής
  $24 σε μία μεταβλητή,
  για μετέπειτα χρήση.
Η τρίτη εντολή (SetIntVec)
  ορίζει τη νέα ρουτίνα
  χειρισμού της διακοπής
  $24.
Τέλος, η τέταρτη εντολή
  (DiskError := DiskOK)
  αρχικοποιεί τη μεταβλητή
  ένδειξης σφαλμάτων
  δίσκου. }
{$I-}
GetIntVec($24, OldInt24);
SetIntVec($24,
  @HandleInt24);
DiskError := DiskOK;

WriteLn('Βγάλτε τη δισκέτα
  από τη μονάδα A: και
  πατήστε κάποιο
  πλήκτρο.');
While (Not(KeyPressed));
Assign(TestFile,
  'a:\dummy.pas');
Reset(TestFile, 1);
If (CheckDiskError = DiskOK)
  Then
{ Ακόμη και αν δεν συνέβη
  σφάλμα σε επίπεδο
  δίσκου, είναι δυνατό να
  έχει συμβεί σφάλμα σε
  επίπεδο αρχείων (π.χ. "το
  αρχείο δεν βρέθηκε". Η
  περίπτωση αυτή πρέπει
  να ελεγχθεί ξεχωριστά,
  με κλήση της
  συνάρτησης IOResult. Αν,
  όμως, έχει συμβεί
  σφάλμα σε επίπεδο
  δίσκου, δεν έχει νόημα να
  κληθεί η συνάρτηση
  IOResult, διότι έχει ήδη
  κληθεί από τη διαδικασία
  CheckDiskError, με
  συνέπεια τον καθαρισμό
  της ένδειξης
  σφάλματος.}
If (IOResult <> 0) Then
WriteLn('Συνέβη σφάλμα σε
  επίπεδο αρχείων.');
End.
```

3. Οι εντολές που θα χρειαστείς είναι οι TextColor και TextBackground (ορίζονται στη μονάδα CRT). Αν, για παράδειγμα, θέλεις να τυπώσεις ένα μήνυμα με πράσινα γράμματα σε μαύρο φόντο, θα πρέπει να δώσεις τις εντολές

```
TextColor(Green);
TextBackground(Black);
WriteLn('Κοιτάξτε! Πράσινα
  γράμματα!');
```

BGI

Αγαπητοί κύριοι,

Σε προηγούμενα τεύχη σας είχατε δημοσιεύσει listings σε Turbo Pascal για την ανάγνωση και εμφάνιση εικόνων PCX και BMP. Τα listings αυτά περιορίζονταν όμως σε εικόνες 16 χρωμάτων, εφόσον ο οδηγός EGAVGA.BGI της Borland υποστηρίζει μόνο τόσα χρώματα. Ετσι, όταν χρησιμοποίησα τους οδηγούς VGA256.BGI και SVGA256.BGI της ίδιας εταιρίας, δεν μπόρεσα να εμφανίσω εικόνες 256 χρωμάτων. Θα ήθελα λοιπόν, αν είναι δυνατόν, να δημοσιεύσετε listings που να υποστηρίζουν αυτούς τους οδηγούς, τουλάχιστον για αρχεία PCX, ή να με συμβουλεύσετε πώς να τροποποιήσω τα υπάρχοντα listings.

Παρεμπιπτόντως, η ρουτίνα BuildPCXColorIndex δεν λειτούργησε για την ανάγνωση των αρχείων PCX 16 χρωμάτων και χρησιμοποίησα για το σκοπό αυτόν την BuildBMPCo-lorIndex που λειτούργησε ικανοποιητικά(!).

Και κάτι άλλο για τον οδηγό SVGA256.BGI: δουλεύει ικανοποιητικά σε mode 0 (320x200x256) αλλά στα υπόλοιπα modes (1: 640x400, 2: 640x480, 3: 800x600 και 4: 1024x768), αφού εμφανιστεί ένα τμήμα της οθόνης, ο υπολογιστής "κρεμάει". Η κάρτα γραφικών μου είναι η RTVGA 3106, συμβατή με VESA, με μνήμη 1MB και υποστηρίζει ανάλυση μέχρι 1024x1024x256. Μήπως έχετε καμιά ιδέα;

Πάντως, η κάρτα λειτουργεί ικανοποιητικά στα Windows, μέχρι την ανάλυση 1024x768x256 (δεν έχω δοκιμάσει μεγαλύτερη). Για τον οδηγό VGA256.BGI δεν υπάρχει πρόβλημα, δεδομένου ότι διαθέτει μόνο το mode 0 (320x200x256).

Σας ευχαριστώ,
Γ. Ψαρράς

Το πρόγραμμα που ακολουθεί δείχνει πώς μπορείς να εμφανίσεις ένα αρχείο PCX 256 χρωμάτων στην οθόνη, χρησιμοποιώντας τον οδηγό SVGA256.BGI. Ο οδηγός VGA256.BGI δυστυχώς δεν ήταν διαθέσιμος, οπότε δεν

μπορούσαμε να ελέγξουμε τη λειτουργία του προγράμματος με αυτόν.

Το πρόγραμμα καλείται με pcx256 όνομα_αρχείου_pcx και εμφανίζει στην οθόνη το προσδιορισθέν αρχείο, το οποίο μπορεί να έχει μέχρι 256 χρώματα. Η παλέτα της VGA προσαρμόζεται στις απαιτήσεις της εικόνας.

Σχετικά τώρα με τη διαδικασία BuildPCXColorIndex, κατά τις δοκιμές της (όχι εξονυχιστικές, είναι η αλήθεια...) λειτούργησε κανονικά, αλλά ζητούμε συγγνώμη για τυχόν προβλήματα που ανέκυψαν. Τέλος, δοκιμάσαμε τον οδηγό SVGA256.BGI στις αναλύσεις 640x480, 800x600 και 1024x768 τόσο σε κάρτες Cirrus Logic όσο και σε κάρτες Paradise και λειτούργησε χωρίς προβλήματα. Αυτό μάλλον οδηγεί στο συμπέρασμα ότι η συγκεκριμένη έκδοση του οδηγού SVGA256.BGI έχει κάποια ασυμβατότητα με την κάρτα σου. Δυστυχώς, δεν γνωρίζουμε αν υπάρχει αναθεωρημένη έκδοση, απαλλαγμένη από τέτοιου είδους προβλήματα.

```
Program PCX256;
Uses CRT, Graph, DOS;

Const
OK = 0;
CorruptedOrNotPCX = 1;
TooManyColors = 2;
UnknownEncoding = 3;
UnknownPaletteType = 4;

Type
{Η παλέτα του αρχείου PCX}
PaletteType = Array[1..48]
  Of Byte;
PCXHeader = Record
  {Επικεφαλίδα ενός
  αρχείου .PCX}
Manufacturer: Byte; {Πάντα
  περιέχει την τιμή $0a}
Version: Byte; {Η έκδοση
  του προγράμματος.}
Encoding: Byte; {Πάντα η
  τιμή 1.}
BitsPerPixel: Byte; {Αριθμός
  bit/εικονοστοιχείο.}
XMin, YMin: Integer; {Οι
  συντεταγμένες του πάνω
  αριστερά
εικονοστοιχείου.}
XMax, YMax: Integer; {Οι
  συντεταγμένες του κάτω
  δεξιά
εικονοστοιχείου.}
XResolution: Integer;
  {Ανάλυση κατά τον
  οριζόντιο άξονα.}
YResolution: Integer;
  {Ανάλυση κατά τον
  κατακόρυφο άξονα.}
Palette: PaletteType; {Η
  παλέτα της εικόνας.}
Reserved: Byte;
  {Δεσμευμένο πεδίο.}
ColorPlanes: Byte; {Αριθμός
  περιοχών χρωμάτων.}
BytesPerLine: Integer;
  {Αριθμός bytes ανά
  γραμμή εικόνας.}
PaletteType: Integer;
  {Κωδικός τύπου παλέτας.}
Filler: Array[1..58] Of Char;
End;

{ Παλέτα αρχείου 256
  χρωμάτων. }
SVGAPalette = Array[1..768]
  Of Byte;

Function
  ReadPCXHeader(Var F:
  File; Var Head:
  PCXHeader;
Var FilePalette:
  SVGAPalette): Integer;
{Ανάγνωση της
  επικεφαλίδας του
  αρχείου .PCX, έλεγχος
  εγκυρότητας των
πεδίων, ανάγνωση της
  εκτεταμένης παλέτας, αν
  είναι απαραίτητο και
  επιστροφή του
  κατάλληλου κωδικού.}
Var
BytesRead: Word;
CurFPos: LongInt;
Begin
Seek(F, 0);
{Ανάγνωση επικεφαλίδας.}
BlockRead(F, Head,
  SizeOf(PCXHeader),
  BytesRead);
If (BytesRead <>
  SizeOf(PCXHeader)) Then
ReadPCXHeader :=
  CorruptedOrNotPCX
{Ελεγχος του πεδίου
  "κατασκευαστής"}
Else If (Head.Manufacturer
  <> $0a) Then
ReadPCXHeader :=
  CorruptedOrNotPCX
{Ελεγχος του πεδίου
  "κωδικοποίηση".}
Else If (Head.Encoding <> 1)
  Then
ReadPCXHeader :=
  UnknownEncoding
Else
Begin
{Το πλήθος των bit που
  χρησιμοποιούνται
  συνολικά για κάθε
εικονοστοιχείο πρέπει να
  είναι μικρότερο ή ίσο του
  8.}
If (Head.BitsPerPixel *
  Head.ColorPlanes > 8)
  Then
ReadPCXHeader :=
  TooManyColors;
{ Η παλέτα 256 χρωμάτων
  βρίσκεται στο τέλος του
  αρχείου. }
If (Head.BitsPerPixel *
  Head.ColorPlanes = 8)
  Then
Begin
CurFPos := FilePos(F);
Seek(F, FileSize(F) - 768);
BlockRead(F, FilePalette,
  768, BytesRead);
If (BytesRead <> 768) Then
Begin
ReadPCXHeader :=
  CorruptedOrNotPCX;
Exit;
End;
Seek(F, CurFPos);
End
{Μόνο δύο τύποι παλέτας
  είναι γνωστοί. Για τις
  εικόνες, πάντως, που
  διαχειρίζεται το
  πρόγραμμα, ο τύπος της
  παλέτας είναι
  αδιάφορος.}
Else If ((Head.PaletteType
  <> 1) And
  (Head.PaletteType <> 2))
  Then
ReadPCXHeader :=
  UnknownPaletteType
Else
ReadPCXHeader := OK;
End;
End;

Procedure
  DisplayPCXFile(Var F: File;
  Var Head: PCXHeader;
Var MaxX, MaxY: Integer);
{Απεικόνιση στην οθόνη
  των περιεχομένων του
  .BMP αρχείου.
Στις μεταβλητές MaxX και
  MaxY επιστρέφονται οι
  διαστάσεις της εικόνας
  που εμφανίστηκε στην
  οθόνη.}
Var
X, Y, ByteIndex, I,
  PlaneIndex: Integer;
Mask, NumShifts: Integer;
```

```
J, NumFillBytes: Integer;
DataByte: Byte;
ImageWidth, ImageHeight:
  Integer;
DataBuffer: Array[1..8] Of
  Array [0..1023] Of Byte;
BytesToRead: Integer;
PixColor: Byte;
Begin
{Υπολογισμός της περιοχής
  στην οποία θα εμφανιστεί
  η εικόνα.}
MaxX := GetMaxX;
MaxY := GetMaxY;
ImageWidth := Head.XMax
  – Head.XMin + 1;
ImageHeight := Head.YMax
  – Head.YMin + 1;
If (ImageWidth – 1 < MaxX)
  Then
MaxX := ImageWidth – 1;
If (ImageHeight – 1 < MaxY)
  Then
MaxY := ImageHeight – 1;
Seek(F, SizeOf(PCXHeader));
Y := 0;
While (Y <= MaxY) Do {Σε
  κάθε επανάληψη
  διαβάζεται μία γραμμή.}
Begin
{Ανάγνωση όλων των
  περιοχών χρώματος.}
For PlaneIndex := 1 To
  Head.ColorPlanes Do
Begin
ByteIndex := 0;
While (ByteIndex <
  Head.BytesPerLine) Do
Begin
BlockRead(F, DataByte, 1);
{Ελεγχος αν πρόκειται για
  συμπιεσμένα δεδομένα ή
  όχι.}
If ((DataByte And $C0) = $C0)
  Then
Begin
{Συμπιεσμένα δεδομένα.
  Υπολογισμός του αριθμού
  bytes,
ανάγνωση της τιμής του
  byte και γέμισμα της
  ενδιάμεσης
μνήμης.}
NumFillBytes := DataByte
  And $3F;
BlockRead(F, DataByte, 1);
For J := 1 To NumFillBytes
  Do
Begin
If (ByteIndex < 1023) Then
DataBuffer[PlaneIndex][Byt
  eIndex] := DataByte;
Inc(ByteIndex);
End;
End
Else
Begin
{Μη συμπιεσμένα
  δεδομένα. Τοποθετούνται
  ως έχουν στην
ενδιάμεση μνήμη.}
If (ByteIndex < 1023) Then
DataBuffer[PlaneIndex][Byt
  eIndex] := DataByte;
Inc(ByteIndex);
End;
End;
End;
{Υπολογισμός χρώματος για
  κάθε εικονοστοιχείο και
  εμφάνιση στην οθόνη.}
{Αρχικές τιμές.}
ByteIndex := 0;
Case (Head.BitsPerPixel) Of
1: Begin
Mask := 128;
NumShifts := 7;
End;
2: Begin
Mask := $C0;
NumShifts := 6;
End;
4: Begin
Mask := $F0;
NumShifts := 4;
End;
8: Begin
Mask := $FF;
NumShifts := 0;
End;
End;
For X := 0 To MaxX Do
Begin
{Υπολογισμός του
  χρώματος κάθε
  εικονοστοιχείου, ως
  σύνθεση
των πληροφοριών που
  περιέχονται στις περιοχές
  χρώματος. Η πρώτη
περιοχή περιέχει τα
  λιγότερο σημαντικά bit
  και η τελευταία
τα περισσότερο σημαντικά.}
PixColor := 0;
For I := Head.ColorPlanes
  DownTo 1 Do
PixColor := (PixColor ShL
  Head.BitsPerPixel) Or
((DataBuffer[I][ByteIndex]
  And Mask) ShR
  NumShifts);
PutPixel(X, Y, PixColor);
Mask := Mask ShR
  Head.BitsPerPixel;
If (Mask = 0) Then
Begin
Inc(ByteIndex);
Case (Head.BitsPerPixel) Of
1: Begin
Mask := 128;
NumShifts := 7;
End;
2: Begin
Mask := $C0;
NumShifts := 6;
End;
4: Begin
Mask := $F0;
NumShifts := 4;
End;
8: Begin
Mask := $FF;
End;
End;
End
Else
Dec(NumShifts,
  Head.BitsPerPixel);
End;
Y := Y + 1;
End;
End;

Procedure
  SetSVGAPalette(Var Head:
  PCXHeader; Var
  FilePalette: SVGAPalette);
{ Προσαρμογή της παλέτας
  της VGA στην παλέτα που
  ορίζεται στο αρχείο. }

Var
R: Registers;
I: Integer;
Begin
For I := 1 To 1 ShL
  (Head.BitsPerPixel *
  Head.ColorPlanes) Do
Begin
R.AX := $1010;
R.BX := I – 1;
{ Για 16 ή λιγότερα
  χρώματα, η παλέτα
  βρίσκεται στην
  επικεφαλίδα
του αρχείου PCX. }
If (Head.BitsPerPixel *
  Head.ColorPlanes < 8)
  Then
Begin
R.DH := Head.Palette[I * 3 –
  2] Div 4;
R.CL := Head.Palette[I * 3]
  Div 4;
R.CH := Head.Palette[I * 3 –
  1] Div 4;
End
Else
{ Για 256 χρώματα, η παλέτα
  βρίσκεται στη μεταβλητή
  FilePalette. }
Begin
R.DH := FilePalette[I * 3 – 2]
  Div 4;
R.CL := FilePalette[I * 3] Div
  4;
R.CH := FilePalette[I * 3 – 1]
  Div 4;
End;
```

```
Intr($10, R);
End;
End;

{$F+}
Function DetectVGA256 :
  Integer;
Var
Vid: Integer;
Begin
WriteLn('Επιλέξτε τον
  οδηγό οθόνης που
  επιθυμείτε:');
WriteLn('  0) 320x200x256');
WriteLn('  1) 640x400x256');
WriteLn('  2) 640x480x256');
WriteLn('  3) 800x600x256');
WriteLn('  4)
  1024x768x256');
Write('> ');
ReadLn(Vid);
DetectVGA256 := Vid;
End;
{$F-}

Var
F: File;
Head: PCXHeader;
FileName: String;
TestArg: String;
Status: Integer;
GrDriver, GrMode: Integer;
MaxX, MaxY: Integer;
C: Char;
FilePalette: SVGAPalette;

Begin
{ Εγκατάσταση του οδηγού
  για SVGA. }
GrDriver :=
  InstallUserDriver('SVGA256
  ',@DetectVGA256);
If (ParamCount = 0) Then
Begin
WriteLn('Η σωστή χρήση
  του προγράμματος είναι
  pcx256
  <όνομα_αρχείου.pcx>');
Halt;
End;
FileName := ParamStr(1);
Assign(F, FileName);
{$I-}
Reset(F, 1);
{$I+}
Status := IOResult;
If (Status <> 0) Then
Begin
WriteLn('Το αρχείο ',
  FileName, ' δεν υπάρχει.');
Halt(1);
End;
{Ανάγνωση και έλεγχος
  επικεφαλίδας.}
Status := ReadPCXHeader(F,
  Head, FilePalette);
Case (Status) Of
CorruptedOrNotPCX: Begin
WriteLn('Το αρχείο ',
  FileName, ' δεν ακολουθεί
  το πρότυπο PCX.');
Halt(2);
End;
TooManyColors: Begin
WriteLn('Το πρόγραμμα
  αυτό υποστηρίζει μόνο
  μέχρι 256 χρώματα.');
Halt(2);
End;
UnknownEncoding: Begin
WriteLn('Το αρχείο ',
  FileName, ' έχει
  συμπιεστεί με άγνωστη
  μέθοδο.');
Halt(3);
End;
UnknownPaletteType: Begin
WriteLn('Το αρχείο ',
  FileName, ' περιέχει
  άγνωστο τύπο παλέτας.');
Halt(4);
End;
End;

GrDriver := Detect;
{ Αλλάξτε τη σταθερά
  c:\tmp\bpa\bgi της πιο
  κάτω γραμμής, στη
διαδρομή όπου βρίσκεται ο
  οδηγός SVGA256.BGI }
InitGraph(GrDriver, GrMode,
  'c:\tmp\bpa\bgi');
Status := GraphResult;
If (Status <> OK) Then
Begin
WriteLn(GraphErrorMsg(Stat
  us));
Halt(6);
End;
SetSVGAPalette(Head,
  FilePalette);
{Εμφάνιση του αρχείου .PCX
  στην οθόνη.}
DisplayPCXFile(F, Head,
  MaxX, MaxY);
Close(F);
{ Αναμονή για πάτημα
  πλήκτρου και έξοδος. }
C := ReadKey;
CloseGraph;
End.
```

TURBO PASCAL 7.0

Αγαπητό PC Master,

Δουλεύω σε Turbo Pascal 7.0 και με απασχολούν κάποια προβλήματα, και απευθύνομαι σε εσένα επειδή ξέρω ότι θα με βοηθήσεις.

1. Πώς μπορούμε να αλλάξουμε το serial number μίας δισκέτας ή ενός δίσκου, βάζοντας αυτό που θέλουμε εμείς;

2. Σε ένα πρόγραμμά μου χρησιμοποιώ το mouse με την εντολή GetMouseEvent. Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα παράθυρο με επιλογές που μπορούμε να κάνουμε, αν πατήσουμε με ένα κουμπί του mouse σε ένα ορισμένο μέρος της οθόνης, όπως στα Windows; Σε κάθε επιλογή να λειτουργεί μία procedure.

3. Πώς μπορούμε να αλλάξουμε τον κέρσορα του mouse, π.χ. να τον κάνουμε βελάκι ή οτιδήποτε άλλο θελήσουμε;

4. Πώς μπορούμε να φορτώσουμε ένα πρόγραμμα Pascal στη μνήμη όπως π.χ. το VSAFE; Θέλω π.χ. ένα πρόγραμμα να απεικονίζω στην πάνω δεξιά γωνία την ώρα.

5. Πώς μπορούμε να κάνουμε επικοινωνία με τερματικό; Ο υπολογιστής επικοινωνεί με το τερματικό με τη βοήθεια τριών γραμμών. Έχω την παρακάτω συνδεσμολογία:

TXD -> RXD, RXD -> TXD, GND -> GND.

Ευχαριστώ που με άκουσες. Σε παρακαλώ, απάντησε στις ερωτήσεις (όσες μπορούν να υλοποιηθούν) γρήγορα.

Αράπ Ιάκωβος

1. Το πρόγραμμα που ακολουθεί δείχνει πώς μπορείς να αλλάξεις τον αριθμό σειράς μιας δισκέτας, ο οποίος βρίσκεται αποθηκευμένος στις θέσεις 39 έως 43 του τομέα εκκίνησης (boot sector). Στους σκληρούς δίσκους (δεν καλύπτονται από αυτό το πρόγραμμα) ο αριθμός σειράς βρίσκεται και πάλι στις θέσεις 39 έως 43 του τομέα εκκίνησης, αλλά για να βρούμε τον τομέα εκκίνησης του δίσκου πρέπει να διαβάσουμε και να ερμηνεύσουμε τον τομέα 1 του σκληρού δίσκου, που περιέχει τον πίνακα διαμερίσεων (partition table).

```
Program SerialNo;
{$V-}
Uses CRT, DOS;
Var
Buff: Array[0..511] Of Byte;
```

```
R: Registers;
C: Char;
DriveNo, I: Integer;
Line: String[128];

Const
Dec2HexIndex: String[16] =
  '0123456789ABCDEF';

Procedure
  Decimal2Hex(Number:
  Word; Var HexDigits:
  String);
Begin
HexDigits :=
  Dec2HexIndex[(Number
  ShR 4) And $0F + 1] +
Dec2HexIndex[Number And
  $0F + 1];
End;

Function Hex2Int(S: String):
  Word;
Var
Result, I: Word;
Begin
Result := 0;
For I := 1 To Length(S) Do
Begin
Result := Result * 16;
If (Upcase(S[I]) < 'A') Then
Result := Result + (Ord(S[I])
  - Ord('0'))
Else
Result := Result + (10 +
  Ord(Upcase(S[I])) -
  Ord('A'));
End;
Hex2Int := Result;
End;

 Begin
Write('Δώστε τη μονάδα
  της οποίας θα
  τροποποιηθεί ο αριθμός
  σειράς (A/B): ');
Repeat
C := ReadKey;
C := UpCase(C);
Until ((C = 'A') Or (C = 'B'));
WriteLn(C, ':');
DriveNo := Ord(C) - 65;
R.AH := 2;
R.AL := 1;
R.CX := 1;
R.DH := 0;
R.DL := DriveNo;
R.BX := Ofs(Buff);
R.ES := Seg(Buff);
Intr($13, R);
If ((R.Flags And 1) = 1) Then
Begin
WriteLn('Η ανάγνωση του
  τομέα εκκίνησης της
  μονάδας ', C, ': ήταν
  αδύνατη.');
Halt;
End;
Write('Ο τρέχων αριθμός
  σειράς της δισκέτας στη
  μονάδα ', C, ' : είναι ');
For I := 42 DownTo 39 Do
Begin
Decimal2Hex(Integer(Buff[I])
  , Line);
Write(Line);
If (I = 41) Then
Write('-');
End;
WriteLn;
Write('Δώστε τον νέο
  αριθμό σειράς (HHHH-
  HHHH): ');
ReadLn(Line);
If (Length(Line) <> 9) Then
Begin
WriteLn('Η εισαχθείσα
  συμβολοσειρά δεν είναι
  έγκυρη.');
Halt;
End;
For I := 1 To 9 Do
Begin
Line[I] := UpCase(Line[I]);
If (((I = 5) And (Line[I] <> '-'))
Or ((I <> 5) And (Pos(Line[I],
  Dec2HexIndex) = 0))) Then
Begin
WriteLn('Η εισαχθείσα
  συμβολοσειρά δεν είναι
  έγκυρη.');
Halt;
End;
End;
For I := 42 DownTo 39 Do
Begin
Buff[42] :=
  Hex2Int(Copy(Line, 1, 2));
Buff[41] :=
  Hex2Int(Copy(Line, 3, 2));
Buff[40] :=
  Hex2Int(Copy(Line, 6, 2));
Buff[39] :=
  Hex2Int(Copy(Line, 8, 2));
End;
R.AH := 3;
R.AL := 1;
R.CX := 1;
R.DH := 0;
R.DL := DriveNo;
R.BX := Ofs(Buff);
R.ES := Seg(Buff);
Intr($13, R);
If ((R.Flags And 1) = 1) Then
Begin
WriteLn('Η εγγραφή του
  τομέα εκκίνησης της
  μονάδας ', C, ': ήταν
  αδύνατη.');
Halt;
End;
End.
```

2. Το πρόγραμμα που ακολουθεί δείχνει πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η διαδικασία GetMouseEvent για να δημιουργηθεί ένα υποτυπώδες μενού. Οταν έχουμε την πληροφορία για το ποιο αντικείμενο επιλέχθηκε, μπορούμε να καλέσουμε τη διαδικασία της επιλογής μας. Σημειώνουμε εδώ, πάντως, ότι το πακέτο Turbo Vision περιέχει καλύτερους τρόπους υλοποίησης μενού.

```
Program MouseEvent;
Uses Drivers, CRT;

Var
Event: TEvent;
Done: Boolean;
Choice: Integer;

Begin
ClrScr;
{ Αρχικοποίηση του
  διαχειριστή συμβάντων. }
InitEvents;
WriteLn('Πατήστε το
  αριστερό πλήκτρο του
  ποντικιού');
WriteLn('πάνω στο
  αντικείμενο της επιλογής
  σας.');
WriteLn;
GotoXY(25, 12);
WriteLn('Εξοδος με
  εμφάνιση μηνύματος.');
GotoXY(25, 13);
WriteLn('Εξοδος χωρίς
  εμφάνιση μηνύματος.');

Done := False;
Repeat
GetMouseEvent(Event);
{ Αν το συμβάν είναι πάτημα
  του αριστερού
  πλήκτρου... }
If ((Event.What =
  EvMouseDown) And
  (Event.Buttons =
  MbLeftButton)) Then
{ και έχει γίνει στην
  επιθυμητή περιοχή... }
If ((Event.Where.X >= 25)
  And (Event.Where.X <=
  56) And
(Event.Where.Y >= 11) And
  (Event.Where.Y <= 12))
  Then
Begin
{ ... καταχωρίζουμε την
  επιλογή. }
Choice := Event.Where.Y -
  10;
Done := TRUE;
End;
```

```
Until (Done);

DoneEvents;
ClrScr;
If (Choice = 1) Then
WriteLn('Ορίστε το μήνυμα
  που ζητήσατε.')
Else
WriteLn('Δεν εμφανίζω
  μήνυμα, γιατί αυτό
  ζητήσατε.');
End.
```

3. Το ακόλουθο πρόγραμμα δείχνει πώς μπορούμε να δώσουμε στον δρομέα του ποντικιού το σχήμα σταυρού. Σημειώνουμε ότι η δυνατότητα ορισμού αυθαίρετων σχημάτων για τον δρομέα του ποντικιού δίνεται μόνο σε κατάσταση γραφικών.

Η αλλαγή σχήματος δρομέα σε κατάσταση γραφικών γίνεται μέσω της υπολειτουργίας 9 της διακοπής 33h. Για να καλέσουμε αυτή την υπολειτουργία, τοποθετούμε στον καταχωρητή AX την τιμή 09, στους καταχωρητές BX και CX το ενεργό σημείο (hot spot) του δρομέα (0 <= BX, CX <= 15) και στους καταχωρητές ES:DX τη διεύθυνση μιας περιοχής μεγέθους 64 bytes, όπου περιέχεται το νέο σχήμα του δρομέα. Ο δρομέας του ποντικιού σε κατάσταση γραφικών έχει διαστάσεις 16x16 και στην περιοχή όπου περιέχεται η περιγραφή του θα βρούμε τη μάσκα οθόνης (τα 32 πρώτα bytes) και το σχήμα δρομέα (τα επόμενα 32 bytes). Η μάσκα χρησιμοποιείται για να "καθαρίζεται" μία περιοχή γύρω από το δρομέα, έτσι ώστε το σχήμα του να είναι ευδιάκριτο. Με άλλα λόγια, η μάσκα είναι μία φιγούρα όμοια με το σχήμα του δρομέα, αλλά λίγο μεγαλύτερων διαστάσεων και με ανεστραμμένα χρώματα. Σημειώνουμε ότι, τόσο στην περιγραφή της μάσκας όσο και στην περιγραφή του σχήματος, το πρώτο byte αντιστοιχεί στα 8 ΠΙΟ ΔΕΞΙΑ εικονοστοιχεία της πρώτης γραμμής, το δεύτερο byte στα 8 πιο αριστερά εικονοστοιχεία της πρώτης γραμμής, το τρίτο byte στα 8 πιο δεξιά εικονοστοιχεία της δεύτερης γραμμής κ.ο.κ. Στο επόμενο πρόγραμμα φαίνεται πώς μπορούμε να ορίσουμε έναν δρομέα κατάστασης γραφικών που να έχει σχήμα σταυρού.

```
Program GrMouse;
Uses DOS, Graph, CRT;

Const
{ Ορισμός του δρομέα. }
CrossCursor: Array[1..64] Of
  Byte =
(
{ Τα πρώτα 32 bytes είναι η
  μάσκα. }
$1F, $F8, $1F, $F8, $1F, $F8,
  $1F, $F8,
$1F, $F8, $1F, $F8, $00, $00,
  $00, $00,
$00, $00, $00, $00, $1F, $F8,
  $1F, $F8,
$1F, $F8, $1F, $F8, $1F, $F8,
  $1F, $F8,
{Που ακολουθείται από τα
  bytes δεδομένων.}
$00, $00, $80, $01, $80, $01,
  $80, $01,
$80, $01, $80, $01, $80, $01,
  $FC, $3F,
$FC, $3F, $80, $01, $80, $01,
  $80, $01,
$80, $01, $80, $01, $80, $01,
  $00, $00
);
Var
Regs: Registers;
C: Char;
GrDriver, GrMode: Integer;
I: Integer;

Begin
{Ανίχνευση/αρχικοποίηση
  ποντικιού.}
Regs.AX := 0;
Intr($33, Regs);
If (Regs.AX = 0) Then
Begin
WriteLn('Δεν υπάρχει
  ποντίκι ή οδηγός
  ποντικιού.');
Halt(1);
End;

GrDriver := Detect;
{Αλλάξτε τη σταθερά
  'c:\lang\bp\bgi' στην
  επόμενη γραμμή,
έτσι ώστε να δείχνει στον
  κατάλογο όπου θα
  βρεθούν τα
αρχεία BGI στον υπολογιστή
  σας.}
InitGraph(GrDriver, GrMode,
  'c:\lang\bp\bgi');
If (GraphResult <> GrOk)
  Then
Begin
WriteLn('Η αρχικοποίηση
  της κατάστασης
  γραφικών ήταν
  αδύνατη.');
Halt(2);
End;
If ((GrDriver <> VGA) And
  (GrDriver <> EGA64) And
  (GrDriver <> EGA)
And (GrDriver <> EgaMono)
  And (GrDriver <> CGA))
  Then
Begin
WriteLn('Το πρόγραμμα
  απαιτεί κάρτα CGA, EGA ή
  VGA.');
Halt(3);
End;
For I := 0 To 400 Do
  {Γραμμές διαφόρων
  χρωμάτων.}
Begin
SetColor(I);
Line(0, I, 640, I);
End;

{Εμφάνιση του δρομέα
  ποντικιού.}
Regs.AX := 1;
Intr($33, Regs);

{Ορισμός του νέου
  σχήματος δρομέα.}
Regs.AX := 9;
Regs.BX := 8;
Regs.CX := 8;
Regs.ES :=
  Seg(CrossCursor[1]);
Regs.DX :=
  Ofs(CrossCursor[1]);
Intr($33, Regs);

{Αναμονή πλήκτρου.}
Repeat Until KeyPressed;

CloseGraph;
End.
```

4. Βλέπε τεύχη 57 και 59.

5. Η επικοινωνία με τερματικό είναι κάτι πολύ γενικό, που δεν σημαίνει τίποτε περισσότερο από ανταλλαγή χαρακτήρων. (Με τη συνδεσμολογία την οποία αναφέρεις, πρέπει να γίνεται με πρωτόκολλο ελέγχου ροής XON/XOFF. Είναι σκόπιμο να χρησιμοποιήσεις τα σήματα RTS/CTS, DSR/DTR και DCD για να αξιοποιήσεις τις δυνατότητες ελέγχου ροής που προσφέρει το υλικό.) Για να διαπιστώσεις εάν η σύνδεσή σου λειτουργεί, μπορείς να στείλεις χαρακτήρες στη σειριακή θύρα (π.χ. TYPE \AUTOEXEC.BAT > COM1:). ■

Ιούνιος...

Καλοκαίρι για άλλη μια φορά. Ζέστη έντονη, θάλασσα που προκαλεί, επερχόμενες διακοπές... Αλλά και εξετάσεις, προαγωγικές, πανελλήνιες, εξεταστικές. Η δισκέτα του Ιουνίου προβλέπεται να σας βάλει φωτιά... με τα καυτά παιχνίδια που περιέχει, ειδικά το Zool. Εσείς όμως μη λυγίζετε - εκεί, στο καθήκον. Οπως θα διαπιστώσετε, το Zool είναι πολύ καλό, αλλά φροντίστε να μη μας κάνετε να νιώθουμε τύψεις πού σας το δώσαμε. Είπαμε, στα διαλείμματα από το διάβασμα... Δεν το είπαμε; Δεν πειράζει, το λέμε τώρα!

Επιμέλεια δισκέτας/Κείμενα: *Χάρης Σαράντης*

GAMES

Zool 2 Demo:
"Ναυαρχίδα" αυτού του μήνα αποτελεί το playable demo του πασίγνωστου game Zool 2.

Ground War:
Παιχνίδι δράσης/στρατηγικής με άρματα μάχης για δύο παίκτες.

Real Video Poker:
Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια poker για υπολογιστή.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Benchmarks:
Μετρητής των επιδόσεων του PC.

ZOOL 2 DEMO

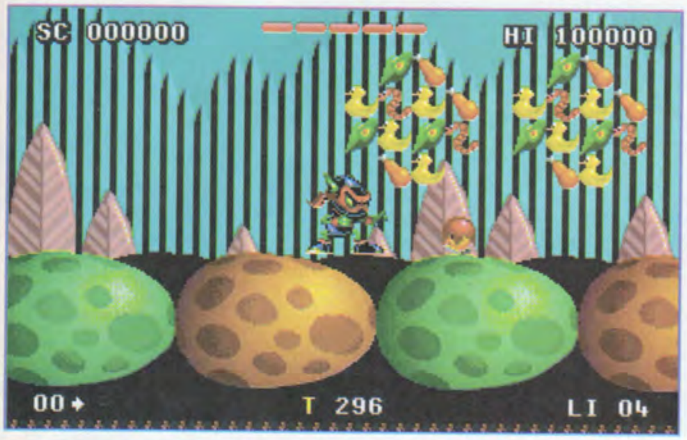
Ενα από τα γνωστότερα παιχνίδια που έχουν φιλοξενηθεί στη δισκέτα του PC Master αποτελεί το Demo του παιχνιδιού Zool 2. Αυτό οφείλεται στη δημοτικότητα της εμπορικής έκδοσης του παιχνιδιού της Gremlin, το οποίο έχει παρουσιαστεί και μέσα από τις σελίδες σχετικά πρόσφατου τεύχους του περιοδικού μας.

Κατασκευαστής: Gremlin
Είδος: Platform
Απαιτήσεις: 286, VGA
Υποστηρίζει: SoundBlaster, Joystick
Command Line: zool2

Το πρόγραμμα αυτό, όπως θα διαπιστώσετε από την πρώτη στιγμή, χαρακτηρίζεται από καλοσχεδιασμένα και πολύχρωμα VGA γραφικά, η δε όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού θυμίζει cartoons. Σπόνσορας του Zool 2, απ' ό,τι φαίνεται, είναι τα γλειφιτζούρια Chupa Chups - υπάρχουν σχεδόν παντού. Αλλωστε, τα γλειφιτζούρια είναι αλληλένδετα με την υπόθεση του παιχνιδιού. Με το που επιλέγετε έναρξη του παιχνιδιού, πατώντας το Fire, καλείστε να επιλέξετε μεταξύ των δύο "καλικαντζαρόμορφων" πρωταγωνιστών με διαφορετικό φύλο. Υστερα από αυτό το στάδιο μεταφέρεστε σε έναν διαφορετικό, πολύχρωμο κόσμο, τον κόσμο του Zool. Δυστυχώς, όμως, ή μάλλον ευτυχώς για το gameplay, ο γεμάτος γλειφιτζούρια και χαμογελαστές φατσούλες αυτός κόσμος δεν είναι τόσο φιλόξενος όσο φαίνεται. Σκοπός σας στο Zool 2 είναι η κλασική "επιβίωση" αφ' ενός και αφ' ετέρου η εξίσου κλασική ολοκλήρωση των levels. Προκειμένου να επιτευχθεί το τελευταίο, πρέπει να χαρίσετε το μαγικό σας άγγιγμα σε κάποια κόκκινα ακίνητα γλειφιτζούρια, μεταμορφώνοντάς τα σε πράσινα και "χοροπηδηχτά", ενώ πρέπει να συγκεντρώσετε 99 γλειφιτζούρια από τα απλά, τα οποία μαζεύετε κατά τη διαδρομή σας. Ο αριθμός τους αναγράφεται στο κάτω αριστερό τμήμα της οθόνης. Μόλις οι δύο προαναφερθείσες καταστάσεις εκπληρωθούν, πρέπει, ακολουθώντας το βέλος που βρίσκεται επίσης κάτω αριστερά και δίπλα από τον αριθμό των γλειφιτζουριών, να φτάσετε στο τέλος της πίστας και να αγγίξετε το πρωτότυπο exit.

Ο χειρισμός του πρωταγωνιστή σας γίνεται από τα βελάκια, και το fire εκτελείται με το πάτημα του space. Αυτά είναι τα default keys, εσείς αν θέλετε έχετε τη δυνατότητα να τα αλλάξετε. Αυτή είναι μία από τις επιλογές που σας παρέχεται από το κεντρικό μενού του παιχνιδιού, που εμφανίζεται στην εισαγωγική εικόνα αν πατήσετε το Escape. Από εδώ, με τα F1 και F2 επιλέγετε αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα ακούγονται η-





χητικά εφέ και αν θα υπάρχει background music. Πατώντας το F3 μπορείτε να ορίσετε να μην υπάρχουν background graphics, κάτι που προτείνεται ακόμα και για υπολογιστές της τάξεως του 386. Αλλωστε, με τόσα γλειφιτζούρια και sprites να περιφέρονται στην οθόνη, σε καμιά περίπτωση δεν μπορεί να χαρακτηριστεί η εικόνα "άδεια". Με το F4 δηλώνετε αν προτιμάτε χρήση με το πληκτρολόγιο ή με joystick (αν υπάρχει), με το F5 σας δίνεται η δυνατότητα να ορίσετε τα πλήκτρα ελέγχου του παιχνιδιού, ενώ με το F6 κάνετε calibration στο joystick σας. Τελευταία επιλογή (F12) αποτελεί αυτή της εξόδου από το παιχνίδι.

GROUND WAR

Ενα ακόμα παιχνίδι με θέμα σχετικό με τον Πόλεμο του Κόλπου είναι το Ground War της εταιρίας Enque Software. Στο παιχνίδι αυτό, όπως θα αντιλαμβάνεστε και από τον τίτλο του, εμπλέκεστε σε μάχη εδάφους με άρματα μάχης. Το παιχνίδι παίζεται από δύο παίκτες και χρειάζεται αρκετή στρατηγική, μια και απαιτεί από τους αντιπάλους να ελέγχουν όλες τις μάχιμες μονάδες τους σχεδόν παράλληλα, χωρίς να αφήνουν κάποια από αυτές εκτεθειμένη στον εχθρό. Μετά την εισαγωγική εικόνα και την παρουσίαση των πλήκτρων χειρισμού, εμφανίζεται στην οθόνη το πεδίο μάχης με τα στρατεύματα των αντιπάλων σε σχηματισμό. Ο ένας παίκτης αναλαμβάνει τον έλεγχο των συμμάχων και ο άλλος των ιρακινών στρατευμάτων. Σκοπός, φυσικά, η εξολόθρευση όλων των τανκς του αντιπάλου. Ο τρόπος με τον οποίο επιτυγχάνεται αυτό, δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολος. Απλώς, επιλέγετε ποιο από τα οκτώ (αρχικά) τανκς που απαρτίζουν τη μάχιμη μονάδα σας θα ελέγχετε, με τα πλήκτρα κατεύθυνσης το οδηγείτε προς τον αντίπαλο, γυρνάτε το κανόνι στοχεύοντάς τον και πατάτε το fire. Ανάλογη με το πόση ώρα κρατάτε το fire πατημένο θα είναι και η απόσταση που θα καλύψει το βλήμα σας. Τα ανωτέρω πλήκτρα, καθώς και αυτά του ανεφοδιασμού καυσίμων και πυρομαχικών, εμφανίζονται -όπως προαναφέρθηκε- στις εισαγωγικές οθόνες του παιχνιδιού.

Ξεκινώντας τη μάχη θα παρατηρήσετε ότι μία κατακόρυφη γραμμή χωρίζει την κεντρική οθόνη σε δύο τμήματα. Η γραμμή αυτή αποτελεί το όριο για την περιοχή κάθε πλευράς. Ενδεχόμενη εισβολή κάποιου τανκ σε εχθρικό έδαφος εγκυμονεί κινδύνους όχι μόνο λόγω της άμυνας του αντιπάλου αλλά και δύο ναρκοπεδίων που υπάρχουν εκεί. Οι νάρκες κάθε στρατεύματος είναι καταστρεπτικές μόνο για τα αντίπαλα τανκς. Με ενδεχόμενο registration, παρέχεται η δυνατότητα στους χρήστες να παίξουν remotely, μέσω σύνδεσης με modem.

Κατασκευαστής: Enque Software
Είδος: Tank/strategy
Απαιτήσεις: EGA
Command Line: grndwar



REAL VIDEO POKER V1.2

Η είσοδος των παιχνιδιών της τράπουλας στον ψηφιακό χώρο έγινε λίγο μετά την παρουσίαση του πρώτου home micro. Αιτία αυτού δεν αποτελούσε μόνο η δημοτικότητα που είχαν τα παιχνίδια αυτά, αλλά και η ευκολία με την οποία μπορούσαν να δημιουργηθούν. Εχοντας πολύ μικρές απαιτήσεις από υπολογιστική ισχύ και αδιαφορώντας σχεδόν ολοκληρωτικά για τις γραφικές δυνατότητες του υπολογιστή, αποτέλεσαν ένα από τα αγαπημένα θέματα των ερασιτεχνών και των ανθρώπων που

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ
Infomanos Benchmarks

Απαιτήσεις: PC
Είδος: Benchmarks
Κατασκευαστής: Τούσης Μανώλης, Εδεσσα
Command Line: bench

Ενα πρόγραμμα μέτρησης επιδόσεων έχει καταλάβει για τον Ιούνιο τη θέση του προγράμματος αναγνώστη. Είναι γραμμένο σε Pascal, και στο συμπιεσμένο αρχείο περιέχεται και ο source κώδικας.

Οι δυνατότητες μέτρησης που έχει το πρόγραμμα αυτό είναι της CPU, κάρτας γραφικών, δίσκου, μνήμης και γενικού δείκτη.

Τα αρκετά αξιόπιστα αποτελέσματα που βγάζουν οι μετρήσεις συγκρίνονται σε διάγραμμα με αυτά ενός 286/16, ενός 386sSX/25 και ενός 486DX/40 όσον αφορά στη CPU και με αντίστοιχων επιπέδων περιφερειακά για τις άλλες μετρήσεις. Ενα πρόγραμμα που, λόγω και της ταχύτητας με την οποία γίνονται οι μετρήσεις αυτές, ενδείκνυται και για έλεγχο της ταχύτητας που επιφέρουν οι ρυθμίσεις στο BIOS.

ασχολούνται από χόμπι, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τέτοια προγράμματα δεν κυκλοφόρησαν και από μεγάλες εταιρίες software. Φυσικά, οι εξελίξεις στο χώρο του hardware και των λειτουργικών συστημάτων δεν άφησαν ανεπηρέαστα αυτού του είδους τα παιχνίδια. Το πάλαι ποτέ πολυχρησιμοποιούμενο text mode παρέδωσε τα σκήπτρα στο γραφικό περιβάλλον των Windows. Οι αλλαγές που επέφερε το γεγονός αυτό δεν μετέβαλε την "υπόθεση" των παιχνιδιών αυτών - πώς θα μπορούσε, άλλωστε. Αναβάθμισε όμως καθοριστικά την αισθητική τους, κάνοντάς τα πολύ πιο ευχάριστα. Μπορεί, παρά την εξέλιξη των μηχανημάτων, η αφή των τραπουλόχαρτων να μην έχει εξομοιωθεί, αλλά σίγουρα το να φαίνεται στην οθόνη το πραγματικό τους σχήμα, αντί για ASCII χαρακτήρες, αναβαθμίζει την αίσθηση. Αλλά ας περάσουμε για λίγο στο αντικείμενο του άμεσου ενδιαφέροντός μας... Το τρίτο, δηλαδή, πρόγραμμα του PC-Disk του τεύχους 63, όπως όλοι θα καταλάβατε, είναι ένα πρόγραμμα εξομοίωσης poker σε Windows. Το πρόγραμμα συγκαταλέγεται μεταξύ των καλύτερων στο είδος του, όσον αφορά στη shareware αγορά. Οι παραλλαγές του παιχνιδιού που υποστηρίζει το Real Video Poker είναι τρεις, οι Jack's or Better, Joker's Wild και Deuces Wild, αλλά στην unregistered version η μόνη στην οποία έχετε πρόσβαση είναι η πρώτη εκ των τριών. Ετσι, επιλέξτε το πρώτο εικονίδιο της μπάρας που βρίσκεται στο κάτω μέρος του παραθύρου του παιχνιδιού, για να μεταφερθείτε στην οθόνη του Jack's or Better. Στο πάνω μέρος της οθόνης υπάρχει ένας εμφανέστατος πίνακας, ο οποίος πληροφορεί το χρήστη σχετικά με τα κέρδη που θα έχει ανάλογα με το χαρτί που θα του έρθει και τα δολάρια (από ένα έως πέντε) που έχει ποντάρει. Στο μεσαίο τμήμα εμφανίζονται τα χαρτιά που έχει ο χρήστης στο συγκεκριμένο γύρο και πάνω από αυτά, τα buttons επιλογής ή απόρριψης για καθένα τους. Στο κατώτερο τμήμα υπάρχουν πληροφορίες σχετικές με τα κέρματα που έχει ποντάρει στον συγκεκριμένο γύρο, καθώς και αυτά που του απομένουν. Τέλος, στο δεξιό τμήμα της οθόνης υπάρχουν τα buttons γενικότερων λειτουργιών (quit, help, sound, credits) στο πάνω τμήμα και τα buttons για bet, maximum bet και deal στο κατώτερο. Μόλις ο χρήστης ποντάρει το επιθυμητό ποσό και επιλέξει τα χαρτιά που θέλει να κρατήσει, πατάει το button draw και, ακολουθώντας τους κανόνες του poker, συνεχίζει το παιχνίδι. ■



Κατασκευαστής: Ultimate Software
Είδος: Cards
Απαιτήσεις: Windows 3.1
Command Line: win rvp

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 Κ. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 Κ δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα"

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.

τηλεαγορα
MAIL ORDER SERVICES

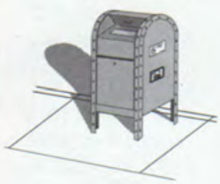


Η αναζήτηση τελείωσε εδώ.
Απλοποιήστε τις αγορές σας!

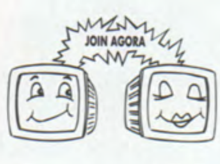
ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΗΣ Τηλεαγοράς ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΑΜΕΣΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΝ...



ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ
- μέσω της τηλεφωνικής γραμμής 3801761
ή μέσω γραμμής fax: 9216847



ΜΕ ΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ
- απλώς ταχυδρομήστε το δελτίο παραγγελίας σας



ON LINE
- μέσω της CompuLink. (Κόμβοι Αθήνας, Μακεδονίας) από το επίπεδο main, απλώς πληκτρολογήστε join agora
- μέσω **INTERNET** (CompuLink Web Server) http://www.compulink.forthnet.gr (Business Pages/Anubis)

ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ ΑΝΩ ΤΩΝ 20.000 ΔΡΧ.

ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

EUROCARD MasterCard ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ VISA

Ο πιο σύγχρονος τρόπος αγορών τώρα στη διάθεσή σας!

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα

ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • Β

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.800
Ε2.	**ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ** Σελίδες 242	2.100
Ε3.	**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ** Σελίδες 146	1.800
Ε4.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.100
Ε5.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.600
Ε6.	**ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ** Σελίδες 206	3.400
Ε7.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.100
Ε8.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	2.800
Ε9.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.100
Ε10.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	2.800
Ε11.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	4.600
Ε12.	**EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 000	2.800
Ε13.	**CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 288	3.100
Ε14.	**Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** Σελίδες 128	2.500
Ε15.	**ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.100

ΓΛΩΣΣΕΣ/ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.800
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.600
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	4.600
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.600
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	3.100
Π8.	**PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ** Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.600
Π9.	**Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ** Σελίδες 350	5.800
Π10.	**VISUAL BASIC 3** Σελίδες 424	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.600
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 232 Β' Εκδοση	3.100
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	**MULTIMEDIA Β' έκδοση** Σελίδες 176	2.900
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.900
Γ7.	**INTERNET** Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
Ρ3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300
Ρ4.	**EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 656	7.400
Ρ5.	**DOS 6 INSIDER** Σελίδες 600	7.400
Ρ6.	**PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 864	8.300
Ρ7.	**ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS** Σελίδες 784	8.300

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	4.600
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.100
Λ11.	**CORELDRAW! 3.0** Σελίδες 278	4.600
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**CORELDRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.100
Λ14.	**QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	4.600
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	3.900
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300
Λ18.	**WORD 6.0** Σελίδες 454	4.600
Λ19.	**LOTUS 1-2-3 Rel. 4**	4.600
Λ20.	**MULTIMEDIA στη στιγμή** Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ21.	**ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** Σελίδες 392	4.600
Λ22.	**PHOTOSTYLER 2** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	4.600
Λ23.	**DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 328	4.100
Λ24.	**EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 392	4.100
Λ25.	**WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 544	4.600
Λ26.	**DEFACTO 3** Σελίδες 640	8.200
Λ27.	**WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 312	4.100
Λ28.	**CORELDRAW! 5** Σελίδες 600	5.800
Λ29.	**ACCESS 2 MICROSOFT** Σελίδες 352	4.600
Λ30.	**ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET** Σελίδες 672	9.300
Λ31.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης** Σελίδες 232	4.600
Λ32.	**INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 352	4.100

ΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.500
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.500
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.500
G4.	**WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση** Σελίδες 330	2.500
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.500
G6.	**WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.500
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.500
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.500
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.500
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.500
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.500
G12.	**MS-DOS 6 Δ' έκδοση** Σελίδες 250	2.500
G13.	**EXCEL 5** Σελίδες 328	2.500
G14.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 352	2.500
G15.	**NORTON UTILITIES V. 6,7,8** Σελίδες 440	2.500
G16.	**OS/2 2.1** Σελίδες 368	2.500
G17.	**INTERNET** Σελίδες 400	2.500
G18.	**1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 368	2.500

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο** Σελίδες 266	4.500
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	2.000
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	2.000
H4.	**ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** Σελίδες 280	3.600
H5.	**ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ** Σελίδες 263	3.600
H6.	**ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο** Σελίδες 336	5.100
H7.	**Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** Σελίδες 416	3.600
H8.	**VIRUS SCAN** Σελίδες 80 Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	2.600
H9.	**ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM** Σελίδες 416	3.900

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	**ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ** Σελίδες 928	15.900
Δ2.	**Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ** Σελίδες 192	3.500

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	2.000
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	2.000
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	2.000
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	2.000
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	2.000
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	2.000
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	2.000
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	2.000
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	2.000
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	2.000
B11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS** Σελίδες 112	2.000
B12.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** Σελίδες 96	2.000
B13.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** Σελίδες 100	2.000
B14.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ** Σελίδες 104	2.000
B15.	**ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ** Σελίδες 96	2.000
B16.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ** Σελίδες 96	2.000
B17.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** Σελίδες 88	2.000

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟ-ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320 Β' έκδοση	4.300
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	3.300
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 Γ' έκδοση	3.000
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	3.000
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.700
M6.	**MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ** Σελίδες 248	3.600
M7.	**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ** Σελίδες 208	3.600
M8.	**ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ** Σελίδες 104	2.500
M9.	**ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ** Σελίδες 112	2.000
M10.	**ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ** Σελίδες 408	8.000
M11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA** Σελίδες 232	3.200
M12.	**ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ** Σελίδες 360	3.800
M13.	**PROJECT "ΝΩΕ"** Σελίδες 264	3.800
M14.	**ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ** Σελίδες 136	2.200

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	**15.000**
	για AT/286	**25.000**
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	**9.000**
S8.	**VISUAL DOMINUS (win) v. 2.0** νέα, βελτιωμένη έκδοση διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	**19.700**
S9.	**VISUAL DOMINUS PRO (win) v. 3.0** νέα, επαγγελματική έκδοση, διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	**39.700**

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΕΜΒΑΔΑ)**	**9.900**
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ)** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	**9.900**

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	**6.000**
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	**4.000**
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	**4.000**
	για PC 3.5"	**5.500**
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	**5.900**
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	**5.500**
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	**6.000**
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	**5.500**
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	**4.000**
GS9.	**DECATHLON (win)** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	**5.900**

VIDEO
ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**	**3.990**
V2.	**ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ**	**3.990**
V3.	**Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA**	**3.990**
V4.	**ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3)** Διάρκεια εκάστης 60'	**9.900**

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER
ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........ ΟΝΟΜΑ:........ ΗΛΙΚΙΑ*:........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........ ΠΟΛΗ:........ ΤΚ:........ ΤΗΛ.:........
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ........ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:........ ΗΜ/ΝΙΑ:........
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........ Α.Φ.Μ.:........ Δ.Ο.Υ.:........
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ........

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.........

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ........

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

PC Master

τηλεαγορα
MAIL ORDER SERVICES

Ολα τα προγράμματα για PC 300 δρχ. Για Amiga 250 δρχ. Αυθημερόν παράδοση στο σπίτι. Σπύρος. Τηλ.: 5149490.

CD RECORDINGS
Εχουμε αυτό που ζητάτε, τίτλους και τιμές!! Επικοινωνήστε και βεβαιωθείτε. CD, CD 32, PC, Amiga. Αντικαταβολές παντού. Παύλος Λογοθέτης, Νικοπόλεως 19. Τηλ.: 8561986.

PC GAMES CENTER
Η μεγαλύτερη συλλογή σε δισκέτες από GAMES, '300' δρχ. (NAME) & APPLICATION. Επίσης αναλαμβάνουμε τη μεταφορά των δεδομένων σας σε ποιοτικό CD με μικρό κόστος και γρήγορη παράδοση. Ακόμα σε CD, GAMES, APPLICATION, GAMES COLLECTION. Επιλογή από GAME DISK σε CD '50' δρχ. Επιλογή από APPLICATION DISK σε CD '100' δρχ. Συνδρομή σε CD '5.500' δρχ. από 2 GROUPS. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Αντικαταβολές παντού. Αποστολή με COURIER. Δωρεάν κατάλογος. Νάκος Σωτήρης, Βοσπόρου 142, 184 53 Νίκαια. Τηλ.: 01/4965213 - 094/502183.

MIRACLE SOFTWARE
Το No 1 Team στην Ελλάδα αφήνει όλους τους άλλους πίσω με τις καλύτερες τιμές της αγοράς. CD-ROM (GAMES): 6.000 δρχ. CD-ROM (UTILS): 8.000 δρχ. Gamedisk: 300 δρχ. Utilsdisk: 400 δρχ. Εβδομαδιαία συνδρομή (Tarkus) σε CD-ROM ή DAT: 6.000 δρχ. Διαθέτουμε συλλογές με επιλεκτικά Games, Utilities. Ζητήστε να σας στείλουμε τον πλήρη ενημερωμένο κατάλογο εντελώς δωρεάν. Τηλεφωνήστε: (01) 6432279 ή γράψτε: Miracle Software, Τ.Θ. 31304, 100 35 Αθήνα.

**** CD-ROM PM Software ****
- * Εγγραφές CD-ROM από HD-Tapes-DAT γρήγορα, αξιόπιστα με μικρό κόστος.
- * CD με δικές σας επιλογές.
- * ΤΙΤΛΟΙ CD από 6.000!!! Παππάς Τάκης, Ναυσικάς 28, 132 23 Αθήνα. Τηλ.: 2637525 - 2475030.

Τεράστια συλλογή παιχνιδιών-προγραμμάτων PC. Ταχύτατες και ποιοτικές εγγραφές. Εβδομαδιαία παραλαβή καινούριων τίτλων. Game-disk 350 δρχ. Κώστας Χαλβατζόγλου, Ιμβρου 2, Πλ. Αμερικής, 112 57 Αθήνα. Τηλ.: 8615912.

PC COLLECTION CLUB
GAMEDISK 350 δρχ. Εφαρμογές. Συνδρομές 5.000 δρχ. Αντικαταβολές. Δωρεάν κατάλογος. ΔΙΣΚΕΤΕΣ NAME-NONAME - CDs ΑΔΕΙΑ. Αναλαμβάνουμε πάσης φύσεως BACKUP ΣΕ CD ΑΠΟ TAPE - ΔΙΣΚΟΥΣ - STREAMERS. ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕ,Σ ΠΟΛΛΟΙ ΤΙΤΛΟΙ. Κουμαριανός Γιώργος, Ηλιού 6, Αθήνα. Τηλ.: 2686996.

**** PM SOFTWARE ****
- * 2 Groups σε εβδομαδιαία συνδρομή 5.500!!
- * Μεγάλη συλλογή τίτλων.
- * Games = 200 - Utilities = 350 με επιλογή δισκέτας.
- * Δωρεάν κατάλογος. Ταχύτατες αντικαταβολές. Παππάς Τάκης, Ναυσικάς 28, 132 23 Αθήνα. Τηλ.: 2475030 - 2637525.

CD CENTER
Αναλαμβάνουμε BACKUP από TAPES, CD, DAT. ΔΙΣΚΟΥΣ ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΕ ΕΠΩΝΥΜΑ CDs. 100% ERROR FREE. ΤΙΜΕΣ ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ. Εχουμε όλα τα καινούρια GAMES της αγοράς. Γρήγορη παράδοση στο σπίτι σας. ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΑΠΟ 2 RECORDERS. Καραγιαννόπουλος Δημήτρης, Γυμναστηρίου 4, Δάφνη. Τηλ.: 9253146 - 9640142.

PC CENTER
Τεράστια συλλογή GAMES, APPLICATIONS. ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ. ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΑΠΟ 3 GROUPS. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. GAMEDISK = 350. ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΕ CD ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ GAMES APPLICATION. ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΓΥΜΝΑΣΤΗΡΙΟΥ 4, ΔΑΦΝΗ. ΤΗΛ.: 9253146 - 9640142.

FREDY CLUB
PC GAMES 250 APPLICATIONS, VIRUS FREE, ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ CD - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ - ΕΓΓΡΑΦΕΣ - CD TITLE, ΔΙΣΚΕΤΕΣ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΦΩΤΗΣ ΤΡΕΜΑΚΗΣ, ΑΣΤΥΠΑΛΑΙΑΣ 19, ΚΥΨΕΛΗ. ΤΗΛ.: 8655607.

PCGOLD PC GAMES 250
APPLICATION VIRUS FREE. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ CD - ΕΓΓΡΑΦΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ. ΔΙΣΚΕΤΕΣ NAME-NONAME. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΜΙΧΑΛΗΣ ΤΑΜΠΑΣ, Λ. ΔΕΔΟΥΣΗ 13. ΤΗΛ.: 2531242.

ΠΡΟΣΟΧΗ 1.44 + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
= 200 ΔΡΧ. Ακόμη παιχνίδια, εφαρμογές antivirus. Συνδρομές - συλλογές σε CD - DAT - TAPE. Αθανάσιος Παπαδόπουλος, Κων/πόλεως 67, Πάτρα. Τηλ.: 423075.

***** PARADISE PC+CD SOFTWARE *****
- * PC Gamedisk 300 δρχ.!
- * CD TITLES: Εκατοντάδες CD προγράμματα για PC στις πιο φιλικές τιμές!
- * Εβδομαδιαία συνδρομή σε CD FULL 8.000 δρχ.!
- * Μηνιαία συνδρομή σε CD 20.000 δρχ.!
- * ΕΓΓΡΑΦΕΣ, μεταφορές από HD, TAPES σε CD!
- * ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ παραδόσεις στην ΕΠΑΡΧΙΑ!
- * Ετοιμες συλλογές σε CD, FULL μόνο 12.000 δρχ.! Βασίλης Στεργίου, Μακαρίου 82, 131 23. Τηλ.: 5012307.

CD RECORDINGS
Ολοι οι τίτλοι!!! Ολες οι συνδρομές!!! Ολα τα προγράμματα!!! Ετοιμες συλλογές και συλλογές κατά παραγγελία!!! Δευτέρα - Κυριακή και ώρες 10:00-22:00. Τηλεφωνήσετε στα τηλ.: 8562980 - 8562981.

KS Club
PC Gamedisk 350 δρχ. CD Titles. Εγγραφές - Συλλογές σε CD. Συνδρομές - Αντικαταβολές. Κώστας-Σπύρος. Τηλ.: 0741/85546.

>>> DIGITAL PC (CD-ROM) <<<
- Συνδρομή TARKUS από 1ο χέρι.
- Παράδοση Τρίτη 3:00 μ.μ.
- Δωρεάν LASER κατάλογος CD-ROM.
- Ολα τα τελευταία CD: 180 τίτλοι GAMES - APPLICATIONS συνεχώς αυξανόμενα!!
- Προγράμματα επιλογής σας σε CD.
- Μεταφορές από DAT, Streamer, HD.
- 100% εγγραφή από το No 1 CD-R της αγοράς: KODAK PCD 225.
- Ταχύτατη παράδοση, αντικαταβολές, φθηνό COURIER. Αγγελος - Ακης. Τ.Θ. 53034, 142 10 Ν. Ιωνία. Τηλ.: 2876306 - 2876251.

>>> 3DO - Panasonic - 3DO <<<
Διαλέξτε από τη μεγαλύτερη συλλογή για το 3DO (100 Games) τα παιχνίδια που θα σας τρελάνουν για μέρες μόνο με 8.000 δρχ. το ένα. Ταχύτατη

PC ΑΓΓΕΛΙΕΣ

παράδοση, αντικαταβολές, φθηνό COURIER. Αγγελος - Ακης, Τ.Θ. 53034, 142 10 Ν. Ιωνία. Τηλ.: 2876306 - 2876251.

Προγράμματα - CD - Games, τα πάντα για PC, όλοι οι τίτλοι. Games Disk = 300 Name. ProgramDisk = 500 Name WeeksCD 8.000 virus free. Αντικαταβολές παντού Αθήνα. Παράδοση κατ' οίκον. Βάιος Γκουτόπουλος, Καισαρείας 28, Νίκαια. Τηλ.: 4900802 - 9576080 - 093/408974 - 4904825.

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ TAPE ΚΑΙ CD. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΟΥ ΜΙΜΗΣ, Μ. ΜΠΟΤΣΑΡΗ 17, ΑΙΓΑΛΕΩ. ΤΗΛ.: 5983717 - 5987587.

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES. Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΕ PC & AMIGA. PC GAME + DISK = 250 δρχ., AMIGA GAME + DISK = 150 δρχ., TAPE = 2.500 δρχ., CD !!! CALL. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. Κώστας Αναγνωστόπουλος, Ιππόνακτος 16, Νίκαια. Τηλ.: 5314051.

CD RECORD
Γράφονται CD για όλα τα μηχανήματα!!! Εχουμε τα πάντα στις καλύτερες τιμές! Ακόμα ΣΥΝΔΡΟΜΗ PC 5.000. Βαγγέλης. Τηλ.: 4183786.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ CD-ROM CLUB
Επιλογές, εβδομαδιαίες και μηνιαίες συνδρομές στις χαμηλότερες τιμές. ΟΛΕΣ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ. CD-ROM και 3DO games από 6.000. ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΓΙΑ ΕΠΑΡΧΙΑ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΤΗΛ.: 5771224.

CD-COMPOSITION
Ολες οι νέες κυκλοφορίες στις καλύτερες τιμές. Εγγραφές σε CD-DISKS-TAPES. Παπαδόπουλος Βασίλης, Γ. Κονδύλη 30, Ξάνθη. Τηλ.: 094/365074.

PC GOLD!!
HARDWARE - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ CD - ΔΙΣΚΕΤΕΣ NAME-NONAME. CD - ΕΓΓΡΑΦΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ - ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ - ΑΜΕΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ. ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. ΜΙΧΑΛΗΣ ΤΑΜΠΑΣ, ΛΟΧΑΓΟΥ ΔΕΔΟΥΣΗ 13. ΤΗΛ.: 2531242.

PC GOLD!!
PC GAMES DISK 250 APPLICATIONS VIRUS FREE. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ - ΓΡΗΓΟΡΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΜΙΧΑΛΗΣ ΤΑΜΠΑΣ, ΛΟΧ. ΔΕΔΟΥΣΗ 13. ΤΗΛ.: 2531242. ΩΡΕΣ 8:00-23:00.

Dark Sider's Team
Παιχνίδια, προγράμματα, σπίτι σας αυθημερόν. Game Disk από 350. Συνεχής ανανέωση. Συνδρομές - Τίτλοι CD. Αγγελής Γιάννης, Βεάκη 49. Τηλ.: 5623192.

***** GAMER CLUB *****
PC: Games = 400, Utilities = 500, Streamer, CD. AMIGA: Gamedisk = 250. Αντικαταβολή - κατάλογος - πανελλαδικά. Δημακόπουλος Δημήτρης-Θωμάς, Χαλκηδόνος 8, Νέα Λιόσια, Αθήνα. Τηλ.: 2637136.

Johnny's team!
Το πιο φθηνό και υπεύθυνο team στην Ελλάδα. Αν σας ενδιαφέρει να παίρνετε συνδρομή γρήγορα, με προγράμματα άχρηστα (Junk-german) και προγράμματα που ΔΕΝ τρέχουν, τότε ΔΕΝ μπορούμε να σας εξυπηρετήσουμε. Αν όμως σας ενδιαφέρει συνδρομή σε CD με 680 MB προγράμματα ελεγμένα, τότε τηλ.: 01/2017010 (απόγευμα). Τιμές έκπληξη!!! Δωρεάν αποστολή στην επαρχία!!!

GREEK - SOFT
PC GameDisk = 300, CD εγγραφή = 5.000. Εχουμε χιλιάδες τίτλους GAMES - UTILITIES. ΣΥΝΔΡΟΜΗ = 4.000 (WEEK). ΒΑΓΓΕΛΗΣ. Τηλ.: 4185693.

PC-GAMES + DISK = 300 δρχ. 3.5" ή 5.25". Νέες παραλαβές. Αντικαταβολές παντού. Κατάλογος δωρεάν. Βασίλης Δήμας, Τσιμισκή 57, Ξάνθη. Τηλ.: 0541/20138.

PC SOFTWARE CLUB
Game+Disk = 250. Συνδρομές, τίτλοι σε CD. Μπάστας Γεώργιος, Αρτέμιδος 23. Τηλ.: 2133463 (21:00-24:30).

GALATSI PC CLUB
Αντικαταβολές παντού. Gamedisk 250, utildisk 300. Συνδρομές tape-CD. Νίκος Στουπάκης, Φυγαλείας 60, Γαλάτσι. Τηλ.: 2916404.

HARDCORE PC
Η μεγαλύτερη ποικιλία, οι καλύτερες τιμές. Τηλεφωνήστε τώρα για δωρεάν κατάλογο και παιχνίδι διαλογής σας. Κακουλίδης Χάρης, Ελευσίνος 8, 546 33 Θεσσαλονίκη. Τηλ.: 031/281466.

CD ARCHIVE
Εγγραφές σε CD-ROM. Δισκέτα στις ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ Τιμές. ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΘΗΝΑ-ΕΠΑΡΧΙΑ. Συνδρομές 5.000. ΣΥΛΛΟΓΕΣ PC, AMIGA. Γιάννης, Τ.Θ. 40024, 123 10 Αγ. Βαρβάρα. Τηλ.: 5620754.

Πάντα κοντά σας η B & B Software με την καλύτερη δυνατή ταχύτητα, αξιοπιστία, στις φιλικότερες τιμές αλλά προπάντων ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ για ΟΛΟΥΣ... ΕΝΑ τηλεφώνημα αρκεί για να το διαπιστώσεις... Βασίλης Δράκος, Αγορακρίτου 18, Αθήνα. Τηλ./Fax: 9233297.

BEST GROUP IN TOWN CD-DA, APPLE-MFS, CD-ROM, CDXA1+2, MIXED MODE. Εγγραφή δεδομένων από οποιοδήποτε μέσο. GAME+CD = 8.000 δρχ. PROGRAM+CD = 9.000 δρχ. Εξαιρετικές προσφορές για ποσότητα. Ολα επώνυμα και εγγυημένα. Συνδρομή CD = 8.000 δρχ. Ο μεγαλύτερος κατάλογος που είδατε ποτέ! Μανωλόπουλος Γιώργος, Μαυροκορδάτου 15, 122 44 Αιγάλεω. Τηλ.: 5310985.

623-MB-GAMES
Τα τελευταία και καλύτερα ADV-ARC-STRAT-SIM-RPG εγκαταστημένα σε ένα CD! Μόνο 12.000 δρχ. Χάρης Λέκκας, Τ.Θ. 26049, 100 22. Τηλ.: 8832141.

300 δρχ. GAME+DISK PC-ST-AM. Και τώρα CD-ROM games μόνο 8.000 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Χάρης Λέκκας, Τ.Θ. 26049. Τηλ.: 8832141.

32 BIT GAMES CLUB
Πλήρης συλλογή PC-CD-ST-AM games. Εγγραφές σε CD. Αντικαταβολές παντού. Disk gamelist δωρεάν. Τασόγιαννος Γιώργος, Σπ. Τρικούπη 34, 106 83 Αθήνα. Τηλ.: 8239965.

FLASH SOFTWARE PC
Games + Disk = 250. Ωρες 17:00-24:00. Τιμές σοκ (συνδρομές, τίτλους CD). Κώστας Ευαγγελιστής, Αριστείδου 9, Αγ. Ανάργυροι. Τηλ.: 2631869.

ATHENS CD CLUB
Οι καλύτεροι τίτλοι του μήνα σε ένα CD-ROM. Συλλογές δικής σας επιλογής. Μεταφορά δεδομένων, συνδρομές. Ολοι οι τίτλοι σε δισκέτες GAME+DISK = 400. Λύσεις HARDWARE-SOFTWARE προβλημάτων. Χάρης Νούτσος, Καραϊσκάκη 84, Αγ. Παρασκευή, Αθήνα. Τηλ.: 6544918 - 6529475.

PATRAS PC-CLUB
Ολα τα τελευταία παιχνίδια στις καλύτερες τιμές, γρήγορα και εγγυημένα. Δωρεάν κατάλογος. Τηλ.: 061/343021.

THE SHOW MULTIMEDIA



20-22 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 1995

Holiday Inn®
Athens

Hellenic Congress Hall
Μιχαλακοπούλου 50, Αθήνα

Με τη συνεργασία των περιοδικών Multimedia & CD-ROM και Computer Για Όλους πραγματοποιείται η πρώτη επαγγελματική έκθεση για τον χώρο της τεχνολογίας multimedia, ένα χώρο που καθημερινά γίνεται σημαντικότερος για όλους μας. Ελάτε να ανακαλύψετε τις πολυδιάστατες εφαρμογές της έμπνευσης και της ανθρώπινης δημιουργικότητας, καθώς και τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για την υλοποίησή τους. Ελάτε σε επαφή με την πιο σύγχρονη, την πιο δημιουργική πλευρά της τεχνολογίας. Ελάτε στη γιορτή μας!

- MPCs
- CD ROM DRIVES
- SOUND CARDS
- VIDEO DIGITIZERS
- GRAPHIC CARDS
- MULTIMEDIA KITS
- OPTICAL DISKS
- ACCESSORIES
- MULTIMEDIA APPLICATIONS
- PRESENTATION PACKAGES
- AUTHORING TOOLS

EXPO TRADE SHOWS

MULTIMEDIA & CD-ROM **ΜΕ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΩΝ** COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ
COMPUPRESS A.E.
ΛΕΩΦ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ,
ΤΗΛ.: 9217.428 FAX: 9242.219